

平成元年3月10日発行(毎月10日発行)第3巻第3号(通巻24号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商品です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

3 今月も
増ページ!

1989/MARCH/420YEN

●NEW

コナミゲームコレクションVol.3

ディスクステーション春号

バックマニア

アンジェラス

牌の魔術師

ウルティマI

ザ・ゴルフ

三つ目がとおる

ポッキー

アメリカンサクセス

●LIST

ゲーム

プログラム

12本!

●ATTACK

マスター・オブ・モンスターズ/アークス

超最新情報 ぎゅわんぶらあ自己中心派2/魂斗羅

ファミリースタジアム/妖怪変紀行

●秘情報満載

〈スナッチャー、サイオブレードほかQ&A大特集〉

大增ページ

ゲーム十字軍

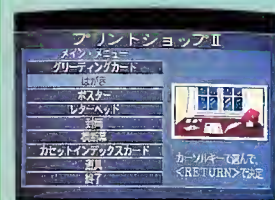


SONY

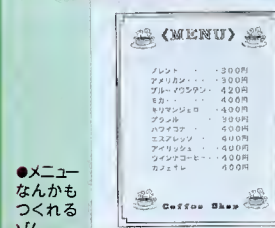
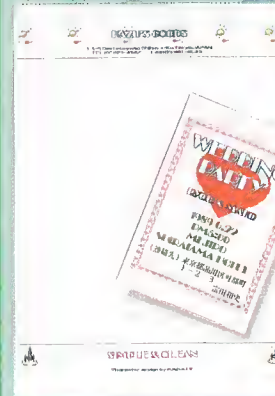
つくる楽しみ

プリントショ

プリントの
世界を
支配するのは
キミだ。



●カッコイイ、レターヘッドが出来た!



●メニュー
なんかも
つくれる
ゾ!

2.21

新登場!

How do you do?
私は「ドクターブロッグ」。
ゲームからブログラミングまで、なんでもおまかせの
天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界を
あれこれお教える。私の教えを吸収し、諸君のつくる
心をひろげて欲しい。では。



FOR CREATIVE MIND

つくる心をひろげる



It's a Sony

がまた増えたのだ。



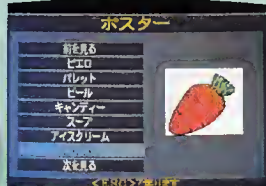
これが待ちに待ったカラープリントである。

アップIMSX版、新登場。

操作、簡単。すべて選択式！

選択式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジナルのレターヘッド・グリーンディングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけの便箋やオシャレなパーティ招待状づくり。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して個性を存分に発揮してほしい。

●パーティーの招待状も封筒までこの通り！

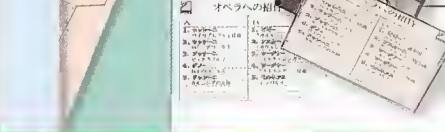


●横断幕もデカク印字！

●カラーポスターもこの通り！



●カセットインデックスカードもお手のもの！



アップ
3年B番

表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。

ALEXIA BLOCK Deco
NEWS PARTY Reporter
RSVP STAR LETTER
STENCIL TECH
Chames
TYPEWRITER
日本語16ドット

日本語24ドット

●まだまだあるイラスト126。



●選ぶのに困ってしまう飾り枠。



オリジナルイラスト作成、可能！

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがかく？ たくさんつくるか？ リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

2.21
新登場！

手づくり印刷キット
プリントショップII

Print Shop

MSX2 1200 × 2

HBS-B014D 標準価格 12,800円

©1989, Sony Corporation/
©Broderbund Japan

リボンカートリッジ 黒 HBP-R1標準価格700円/マルチカラーリボンカートリッジ HBP-RC1標準価格1,000円

プリントショップIIと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

サーマルカラー漢字プリンタ*
HBP-F1C 標準価格 49,800円

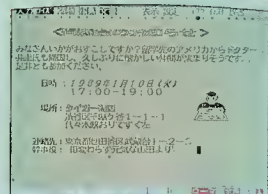
●印字方式/熱転写方式●用紙幅/葉書からB4縦サイズまで●プリンターケーブル付属
*マルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

●カラー印字だ！ マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップIIと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●マルチフォントだ、6種の書体/和文3種(標準・ボエム・かしこ)、英文3種(標準・ボエム・デコ)と表現力いっぱい。●JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！ もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利なハガキ宛名印字フォーマットもついているぞ。



さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。●ブラタウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタダシイ。



高機能日本語ワープロソフト
ぶんしょ さくざえもん
文書作左衛門

MSX2 1200 × 2 HBS-B012D 標準価格 6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン © Broderbund Japan

住所録ソフト
はがき書右衛門

HBS-B013D 標準価格 7,800円

MSX2 1200 × 3

©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵。

葉書ならおまかせ。●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)』で宛名印字できる。レイアウト表示もついているぞ。●『裏書ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。



MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円

©ASCII Corporation/
©エルゴソフト & ©Sony Corporation

MSX2

SONY

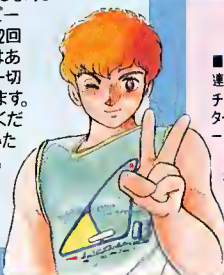
君の才能を
待っている!



「SONY STAFF ONLY」がマフシイ/
黄にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽選で300名様にあたります

「ソニー プログラミングコンテスト 実施中」自作ソフトを応募して欲しい!

- 一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G. シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
- 小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。
- アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSX/パソコンについてとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
- 各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさの評価する特別賞があります。受賞された方はヒットビットスタッフとして認定します。
- ヒットビットスタッフの特典 ●その1 ヒットビット商品(パソコン、周辺機器 ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
- 応募要項 ●応募作品 *MSX規格で作られた自作ソフト。*フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイデア部門はこの限りではありません。)*本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー側に帰属いたします。*発表作品は、未発表のものに限ります。
- 応募方法 *応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。*なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効) ●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表



HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た!

ゲームの流れは変わった

あそぶ
時代

から

つくる
時代

へ。

お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。

■F1ツールディスク(F1 XDmk2専用)付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ボースボタン機能付■集中インジケータ■装填■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備

新・発・売



MSX2

F1XDmk2

HB-F1XDmk2
標準価格49,800円

つくる時代の実力機、ゲームプログラミングツールで
ゲームがつくりたくてたまらなくなるぞ。

■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM連文節変換辞書ROM/MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装填■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ボースボタン機能付■集中インジケータ■装填■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備

HB-F1XDJ
標準価格69,800円



MSX2+

ゲーム
デザイン
パソコン

新・発・売

F1XDJ

ゲームデザインパソコンF1XDJ



君のアイデアをほめたにたえる用意は、できた!

●商品のカatalogを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内

にカatalog WJ係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

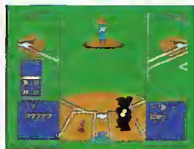


本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

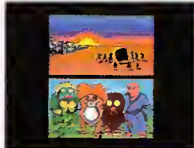
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントは詳しいお答えしていません。

FAN SCOOP ★期待度ベスト4の最新情報



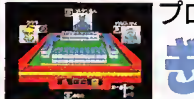
MSX2+専用で期待度ナンバー1

**ファミリー
スタジアム** 6



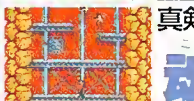
日本の妖怪たちが新天地をもとめて旅立つ

妖怪変紀行 10



プロだろうがタコだろうが麻雀はいと楽し!

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 12



真剣アクションゲームが新鮮で力が入る

魂斗羅 13

FAN ATTACK ★人気2大ゲーム攻略



定石と常識21+キャンペーンモードのマップとデータ

マスター・オブ・モンスターズ 14



全ダンジョンのマップを公開してまるごと攻略!

アークス 20

FAN NEWS ★新作ゲーム満載

あの『パックマン』が3Dタイプで帰ってきた!

パックマニア 112

原因不明の奇病、邪神教団、不思議なミステリーAVG

アンジェラス 114

コナミのキャラクタ軍団と対戦する本格麻雀

牌の魔術師 116

地上、海、ダンジョン、宇宙、そしてタイムマシンまで登場する大冒険

ウルティマI 118

ゲーコレ第3弾は コナミゲームコレクションVol.3 120

3D画面のトーナメントつき ザ・ゴルフ 121

手塚マンガが原作の アクション+AVG 三つ目がとおる 122

投資してもうけて勝つ アメリカンサクセス 123

ポッキー学園での コメディH・AVG ポッキー 124

DS fan ディスクステーションの情報ページ 125
3号と春のスペシャル版

特大12ページ ゲーム十字軍 26

~Q&A受験地獄スペシャル~

のぞき穴: マスター・オブ・モンスターズ/サイオブレード/その他7本
通り抜け: きまぐれオレンジロード/サイオブレード/スナッチャー/エグザイルII/新九玉伝/孔雀王/真・魔王ゴルベリアス/グリムゾン/その他2本
ゲームズすべしやる: マイト・アンド・マジック/テトリス
その他: スナッチャーの冗談技やゴーフアーの野望のマップクイズなど

ファンダム 43

●1画面4本+N画面7本+FP部門1本

はじめてのファンダム 55

ファンダムハウス 75

MSXサウンドフォーラム 76

FAN STRATEGY SPECIAL

スーパー大戦略 完全マップ集第2弾 101

ランチでも食べながら適当に読むとおいしい

情報 おもちや箱 **FFB** ファンファンボックス 38

FMパックとMSX2+のHow to FM音源

♪PLAY#ミュージック 第3回 チャレンジンセイザ編 78

FAN RADAR

ザ・プリント・ショップ・ツウ **The Print ShopII** 110
●DTP(デスク・トップ・パブリッシング)ソフトでカードを作ろう!

ゲーム百字軍 106

●エルギーザの封印エディットステージ特集

THE LINKS INFORMATION PAGE 108

●NW・AVG『ファール』に迫る!

ON SALE ●今月は1988年12月15日から 126
1989年1月14日まで

COMING SOON 127

●第4のユニット3/コナミゲームコレクション番外編/ドーム/マラヤの秘宝/熱血柔道/釣りキチ三平~釣り仙人編~/GOALC

MSX新作発売予定表 131

●1月27日現在の情報を掲載

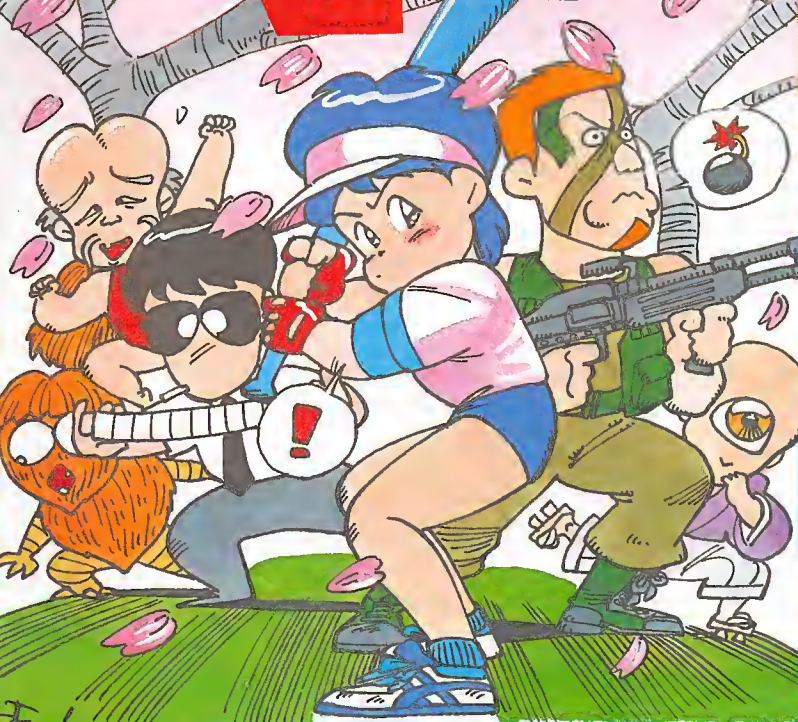
FAN CLIP ●マスター・オブ・モンスターズ 132
システムソフト・木下聖雅氏

読者プレゼント ●掲載ソフト39本プレゼント 84

まで
春
て
ない

期待の
ゲーム

4タイトル



編集部は悩んだのである。この春発売のゲームを早くみたいし、みんなに知らせたい。でも、まだちゃんとゲームができていない。そこで、メーカーのかたにお願いをして、締め切りギリギリまでねばって、開発途中のもので特集を組んだ。さあ、どうだ！

読者の期待度 No.1の野球ゲーム

野球ゲームっていうと、とにかく人気が高い。毎月やっている読者アンケートでも「ファミスタ」はいちばん人気だ。もちろん編集部だって早く遊んでみたい。ひとりより友だちと遊ぶゲームのほうがやっぱり楽しいね。そしてMSX2+専用のROM版での発売も期待するところだ。P7→



RPGのなかでは 注目度トップ!

「ファミスタ」について読者の人気が高かったのが「妖怪変紀行」。いまだに売れている「ラスト・ハルマゲドン」の番外編だけあって、RPGのなかではダントツだ。前作でのモンスターを主人公にしたテーマについて、いままでの常識をさらにずらす新しいテーマにぞひ注目! P10→

妖怪変紀行

※画面はPC-88版のものです。



編集部で人気の 高い麻雀ゲーム

野球・RPGとつづいて不思議と人気が高いのが麻雀ゲーム。前作「ぎゅわんぶらあ自己中心派」はベスト4に入ったこともある大物。友だちといっしょにプレイできないけど、おかしなキャラクタの連中と打つのは臨場感があって愉快だ。球ゲームと似たところがP12→

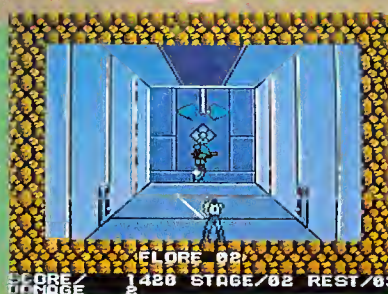
自己中心派2 自称! 強豪雀士編



ひさしぶりの 痛快アクション!

やっぱりジョイスティックさばきに命をかける、という人に期待されているゲームがこれ。ゲームセンター版の移植で、戦場が舞台。武器を手に持ち、敵をバンバン倒して進もう、というスカッどさわやか純粋アクションゲームだ。そういえば最近、このタイプはあまりみかけないね。P13→

魂斗羅





プロ野球ファミスタ



ナムコ
☎03-756-2311
5月発売予定

媒体	MSX2+
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

2+専用だから球の行く方向に画面がきれいにスクロール。スクロールが楽しくて、ついついファールをねらいがち。だが奥はもっと深いぞ。

MSX2+版ファミスタの完成度を追求する

ナナメスクロールする球場は2+ならでは

本家のファミコンではシリーズ化され、パソコン版にも移植されています。人気の高い『ファミリースタジアム(通称ファミスタ)』が、とうとうMSXにおめみえ。しかもMSX2+専用なのだ。2+専用ゲームは昨年発売された『レイドック2』、

『F-1スピリット3Dスペシャル』につづく第3弾ということになる。

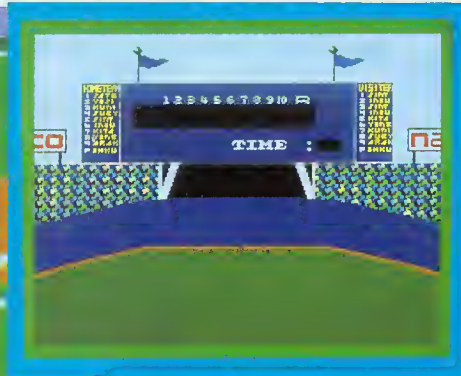
2+が登場したことで、球が飛んでいくときのスクロールの処理が解決され、いっきに臨場感あふれる試合ができることになった。球を打って、それが観客席までグーンと伸びていく姿をずっと追っていけるわけだ。もちろん球を追いかけて外野を走らすことだって可能だ。

従来の野球ゲームとどこが変わったのか

いままですMSXで発売になった野球ゲームは、ほんとうにいっぱいある。とくに去年のいまごろから夏にかけてはコナミの『THEプロ野球激突ペナントレース』に人気が集まった。そして、今年に入ってこの『ファミスタ』の登場。では、どのへんが違

うのかというと、なんといっても2+によるスクロール強化で画面切り換えではないこと。そして、ジャンプなどのファインプレイができること。また、球場が青空とドームと2つあって、それぞれによってエラーのあるなし、延長の制限などの違いがある。以上はすでに決まっているものだけど、発売までの間にさらに新企画がくかわる可能性もある。

メイン画面を激写



③基本の3つの画面だ。左がメイン。右上がスコアボード(旗の色は対戦チームの色にあわせて変わる)と観客席のあたり。右下がダイヤモンドだ。守備がいないけど、これは開発中のため

あふれそうなファミスタの魅力をピックアップ!

1P・2P・ペナントと いろんなモードで遊べる

『ファミスタ』に用意されたモードを紹介しよう。

最初に1人用の勝ち抜き戦から。これは、ジャパンリーグの全14チームから好きなチームを選び、コンピュータが決めたチームと対戦していく。勝てばつぎのチームが出現して、すべて

のチームに勝てば終わりだ。

そしてペナントレース。ジャパンリーグのなかから自分のチームと、それ以外に5チーム選んで全部で130試合を消化する。その結果で勝率がトップのチームが優勝となるのだ。

このほかにも、もちろん好きなチームを選んで友だちと対戦するVSモードや、コンピュータ同士に対戦させて観戦するウォッチモードもある。



◎ジャパンリーグのなかから好きなところを選び好きなモードで遊ぼう!

それぞれ国性的な 14+4の球団がある

すでに入っているチームの数は14+4=18で、全部で18チームある。+4というのはこの4つのチームは最初には選べないという意味だ。最初には選べるのは14チームだけだ。では、この4チームはどうやればおめにかかれるのかというと、じつはまだ決まってない。ただし、ナムコの人につっこんで聞いてみると「ペナントレースに優勝したあとに出現するかもしれない」のだそう。優勝者の相手には申し分のない強いチームらしいのだが、そのまえに優勝できるかどうかが問題。いまから百字軍マジックを待つしかないかな。

◎キャラクターの開発画面。パターンが多いので選手の動きもよさそう!



◎ジャパンリーグ

ジャパンリーグ全14チームの横顔を紹介しよう。ドラサンズはひさしぶりの優勝をはたしたばかりだし、スパローズは有名人の息子がいるそうだ。また、身売りを決定したホーネッツやオリエンツなどなど親しみのわきやすいチームばかりだ。そのほか異色なのが、アメリカンパワー爆発のメジャーリーガーズや、ナムコのキャラクタが総出演のナムコスターズ。

最新のデータをもとに制作する予定という話なので、どんなチームができあがるのかいまから楽しみにしたい。

◎謎の4球団

さて、謎の4チームを順番に紹介しよう。オールドボーイズは往年の選手がずらりとならんだ実力派。オールドリームズはスポ根といえば……の夢のチーム。名前のとおり、ナムコのナムコット事業部の社員ばかりのナムコットシャインズ。とにかく

D : ドラサンズ

G : ガイアンツ

C : カーズ

S : スパローズ

W : ホイールズ

T : タイタンズ

L : ライオネルズ

Bu : バッカルーズ

F : ファイヤーズ

H : ホーネッツ

O : オリエンツ

B : ブラボーズ

M : メジャーリーガーズ

N : ナムコスターズ

オーダー	ポジション	名前	打法	打率	ホームラン	走力
1	CF	ひの	S	.260	2	22
2	2B	とまり	R	.280	2	12
3	3B	たろすけ	R	.310	22	10
4	1B	ばつく	R	.332	32	4
5	RF	あむる	L	.268	18	4
6	C	りゆうび	R	.240	10	8
7	SS	りようま	L	.262	4	10
8	LF	かけきよ	R	.272	10	8

代打

IF	へらほう	R	.280	18	8
IF	わぎやん	L	.214	21	2
OF	さんどら	L	.324	6	16
OF	ぶんぶん	R	.280	8	8

ピッチャー

タイプ	名前	投球法	防御率	スピード	右変化率	左変化率	フォーク変化率	スタミナ
先	らつぷ	L	4.30	146	3	8	1	40
先	あさると	R	2.40	140	11	6	2	34
先	あるばと	RU	2.40	130	11	6	2	30
先	りつく	L	2.80	138	14	14	0	30
先	ぜひうす	R	3.40	135	6	6	9	15
リ	きやらはち	LU	2.80	138	14	14	0	15

◎ナムコスターズの選手データ。打法の「S」はスイッチヒッターのこと

く強いらしい。さて、最後は女の子ばかりのひめぎんズ。ソフトボール投げをする子もいたりして、あまり勝つということに執着していないかわいいチームだ。早く対戦してみたいね。

HZ : ひめぎんズ

OB : オールドボーイズ

A : オールドリームズ

NS : ナムコットシャインズ



◎ひめぎんズの選手は女の子たち。ピッチャーのなかにはソフトボール投げの子もいたりする。負けてもいいけどかわいい



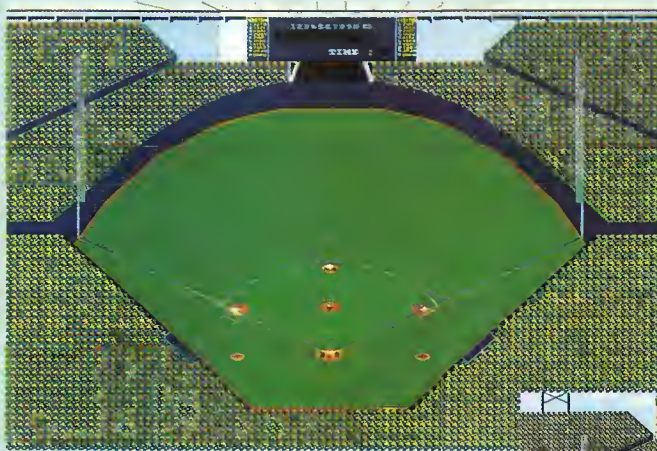
2種類の球場で 違った試合ができる

『ファミスタ』では2つの球場が選べる。1つめは球場の基本ともいえる青空球場。2つめは人気の高い屋根つきのドーム球場。各球場ごとに、ルールやしかけが違っていて、試合の展開も差があっても面白い。

2つの球場に違いがあるってことは、楽しさも2倍になるね。



④スコアボードは両球場とも同じ。直撃のホームランをねらおう！



基本

青空球場

晴れた日にはすがすがしい青空球場。ここでの試合は延長12回で打ち切り。それで決着がつかなかった場合は引き分けとなる。また、太陽の光が目に入るのか、エラーをしてしまうこともあるようだ。

ドーム球場

流行

最近ではすっかりおなじみになったドーム球場。ここでの試合はエラーがなく、どちらかのチームが相手を負かすまで、つまり決着がつくまで延長戦がつづく。また、高いフライを打つと、ボールが天井に当たって落下してきたり、強烈なホームランは天井を突き破ったりするという！



MSX版ファミスタはさらに発展する！

日々くくくと開発が進むなか、未定だけと気になる部分を整理してみたぞ。

① チームエディット

自分のチームを持ちたい人のためのチームエディット機能があって、プレイを楽ししくしてくれる。その方法はチームに与えられた数値(全14チームの平均ぐらいの予定)を選手全員に好きなように割りふっていくというもの。もちろん、選手の名前だって自分で決める。

作ったチームは、ディスクにセーブしておくことができるようになるので、学校の友だちのチームやアイドル歌手のチームなんていうのも、いくつだって作っておける。

気になるエディットチーム同士の対戦は、どうもムリそうな気配。なんとも残念……！

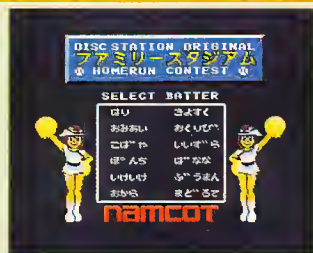
② 追加チームディスク

これはまだまだ計画中の話なのだけど、この『ファミスタ』にはいままでの野球ゲームにはなかった新しいシステムが用意されているのだ。その内容は、新しいチームを追加していくための新チームディスクを供給しようというもの。自分のエディットチームを、というのではなく、あくまでもすでに用意されているジャパンリーグに新しいチームを追加するというもの。どんなチームがいつ発売されるのかは未定(もちろん本編の発売後)だけど、プロ野球でいうオールスターや、アメリカの大リーグみたいなチームが候補にあがっている。

③ ホームランコンテスト

『ファミスタ』の発売までとても待てない人、あるいはそなえて練習をしておきたい人のために『ホームランコンテスト』が3月ごろに発売になる。ちなみにディスクステーション3号のはそのダイジェスト版。もっと待ちきれない人のためだね。

さて、内容はホームランをめぐる打者対投手の戦いで、5打席が1試合。1本でもホームランを打てば打者側の勝ち。それを防げば投手側の勝ち。もちろん、対人間、対コンピュータもOK。打者、投手ともジャパンリーグから自由に選べる、2+専用で価格は3000円ぐらいを考えているという。



④好きな打者を選んでチャレンジだ



⑤終了後はニュースで結果が流れる



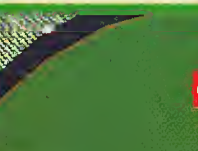
⑥ピッチャーふりかぶって第1球を投げました！

⑦おっと、これは外角高めがいいコースだ！



⑧ナイスインパクトだ。球はレフトヘー直線！

⑨ぐんぐん画面がスクロールして……



⑩レフトスタンドへ吸いこまれていって……入った！ ホームラン！！

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン 番外編

フレイン・グレイ

☎03-264-3039

発売日未定

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

人気RPG『ラスト・ハルマゲドン』に番外編が登場。シリアスって感じのラスハゲのイメージを吹き飛ばしてしまう、明るく楽しく元気のよい内容なのだ！

世紀末の地球をすてた12体の日本妖怪たちの物語

前作ラスハゲとは 同じシステムなのだ

MSXや他機種でも発売され、勇者でなくモンスターたちを主人公にした大人気のRPG『ラスト・ハルマゲドン』。ここで紹介する『妖怪変紀行』はその番外編だ。番外編といっても本編をしのごく内容とテーマで、やっぱり楽しい笑いのなかにも、ある意味でいろいろと考えさせられるようなところがある。

基本的なシステムはラスハゲと同じもので、シナリオだけが新しいものになっている。かる



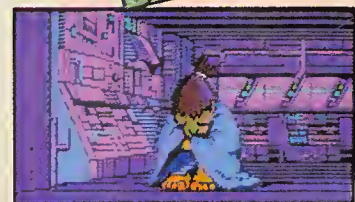
①妖怪変紀行の移動画面。歩く姿がかわったぐらい
②元祖「ラスハゲ」

オープニングとストーリー はすっく明るいノリ!

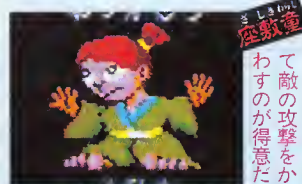
ラスハゲの主人公は12体のモンスターたちだったけど、番外編の主人公たちは、日本の妖怪なのだ。彼らがどんな冒険に旅だつのかというと……。

「1989年、日本妖怪は地球滅亡を予知し、新天地を求め宇宙へと旅だった。居住可能と思われる星を発見し、その大地へ降りたつが、そこにはさきに避難していた西洋妖怪たちがいた。共存を望む日本妖怪に対し彼らはある条件を出してきた……。」

③西洋妖怪たちは、この惑星のどこかにある3つの像を探して持参すれば、一緒に暮らしてもいいという



主人公となる日本妖怪12体の図



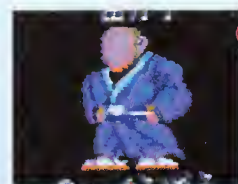
④すばしっこく
わすのが得意だ



⑤手先が器用で
道具を作る能力
をもっている



⑥空を飛べる妖
怪で、道具を作
るのもじょうず



⑦頭は悪そうた
けど、武器も防
具も作れるのだ



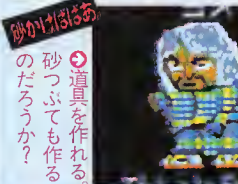
⑧武器と防具の
作成可能。手も
ないのに?



⑨空を飛べる。
どうやって飛ぶ
かという……



⑩武器も防具も
作れるし、千里
眼の能力もある



⑪道具を作れる。
砂つぶでも作る
のだろうか?



⑫千里眼の能力
をもつ。一つ目
なのにねえ



⑬飛行可能だが、
この姿で飛はれ
ると不気味だ



⑭雪女だけあつ
て水に強い。た
だそれだけ



⑮敵の攻撃をか
わしやすいいのは
体が小さい利点

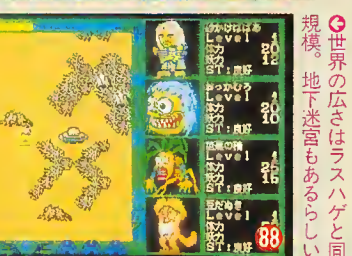
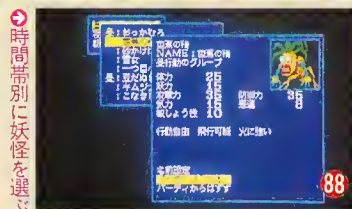
新天地を手に入れるために西洋妖怪を倒す(?)のだ!

朝・昼・夜の3つのパーティを編成する

12体の日本妖怪が登場するといっても、全員で同時にマップ上を歩くのではないのだ。まず、ラスハゲ同様12体のメンバーたちを朝・昼・夜の3つのパーティに分ける。そのさいに、それぞれの妖怪のもっている能力や特性を考えて編成しておく。ラスハゲでの教訓だね。

こうして旅だった妖怪たちを待ちうけているのは数多くのイベントや、へんてこな名前の敵キャラども。その紹介は最後にするとして、システムの話をしよう。

ラスハゲではレベルが上がると姿が変わったり、あるレベルになると合体ができて、もとの姿がわからないほど変化したりした。この点では、この番外編でも同じ。楽しい部分はそのまま



編成を終えたら出発

世界の広さはラスハゲと同規模。地下迷宮もあるらしい

舞台となる惑星マップ(名称不明)



戦闘はシリアスと思ったら大間違い

戦闘シーンも基本的にはラスハゲと同じで、敵も味方もアニメーションして、バツバツとハデな戦いがくりひろげられる。主人公が妖怪というだけあって、戦闘時に使える特殊能力も、それぞれ雰囲気のあるものになっている。たとえば、砂かけばあは敵に砂を投げつけ、こなきじじいは泣き叫ぶ……といったぐあいだ。

どうやら、戦闘シーンだけはシリアスなのかと思ってみたけ



戦闘シーンなのに緊張感がないですね。出現する敵キャラたちの姿や名前がおかしくて、本気で戦うのかついうたぐってしまう。下の写真をじっくり見てもらうとわかると思うけど、敵になんだかわいいうやつがいて、倒してしまうのがかわいそうなきもある。といっても、倒さないわけにはいかないけどね。

楽しいイベントの数はラスハゲよりも多い

ラスハゲでのイベントは、物語のテーマゆえにシリアスでハードなものが多かった。『妖怪変紀行』では、その点がコミカルになっている。たとえば、あるところで出会うワニ男。こいつはナルシストで、みにくいくせに「ぼくってキレイ?」とか「ぼくって美しい?」と質問してくる。しかたなくイエスと答えてみると「ゲームを進めたいがためあえてイエスと答えたあなたに敬意を表します」と作者の言葉。なんてふつうのゲームじゃないんだ、と怒りつつもクスッと笑ってしまうようなイベントだ。でも、最近のゲームやプレイヤーに対する皮肉が含まれているように思わず考えさせられる。

① なさけないナルシストのワニ男



② 敵対する西洋妖怪のひとり、狼男の登場



③ どこかで見たようなラバーマスク男



④ 敵キャラの一部。こいつらが敵だけど、倒してしまうのはかわいそう

ぎゅわんぶらあ

自己中心派2

自称! 強豪雀士編

ノータンキな明るさと、
タコッぽい打ち方が楽
しい人気の『ぎゅわん
ぶらあ自己中心派』の
続編が早くも登場!

ゲームアーツ

☎03-984-1136

発売日未定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	未定

個性のかたまりみたいな連中と麻雀が打てるなんて!

『ぎゃん自己』とは
いったいなんぞや?

『ぎゅわんぶらあ自己中心派
(なぜか通称ぎゃん自己)』は、講
談社のヤングマガジンに連載さ
れたどこかへんな人物たちの麻
雀マンガ。このユニークな雀士
たちと実際に対戦できるという



◎前作『ぎゃん自己』のタイトル

のがこのゲームだ。その2作目
が『ぎゃん自己2』なのだ。

『ぎゃん自己2』の
完成度はかなり高い

前作の『ぎゃん自己』と違うと
ころは、雀士たちが新しいメン
バーの16人になったこと。とく
に主人公が決まっていなかったこと。
そして、つぎのページで紹介し
ているように前作を持っている



◎今回はかなりにぎやかな雰囲気

と3つのモードが楽しめるなど、
要素はもりだくさんだ。



自己中心派な雀士たちのプロフィール

前作と違う雀士が全部で16人。あいかわらず、ひとくせ
もふたくせもあるどうしようもないタコな打ち手たちだ。



最強最後のツキ男!

勝ちすぎの金蔵

ツキに恵まれた
顔相の持ち主で、
あがり役はタブ
ル役満以上だ!

コンピュターで打つ

全自動の狼

コンピュータを
利用し、すべて
において最善の
手を打ってくる

さすらいの外科雀士

ブラックザンク

麻雀で自分に勝
った患者しか治
療しない外科医。
打ち方はドヘタ

立てない女の子

クララ

必要牌があると
どんな状況でも
ないてしまう頭
の悪い女の子

西海岸のお色気雀士

カルフォルニアレディー

グラマラスなボ
ディでメンツを
まどわす陽気な
アメリカ娘だ!

技術力で勝負する!

ソニー君

技術のソニーと
いわれ、つねに
独自開発した一
級品の手を作る

不良少女雀士!

かおりちゃん

暴牌族に所属す
る不良少女。と
にかくワガママ
な麻雀の打ち手

麻雀に青春をかける

森田健作

典型的な青春野
朗。イツツで野
あがるのが大好
きな人

ツモもツキも最低!

バッドハンド

配牌もツモ牌も
悪く、名前とお
りバッドハンド。
アガれば大い

麻雀で血液型を判定

献血のお由紀

麻雀の打ち方で
相手の血液型を
あてふりやり献
血させてしまう

七転び八起きが得意

ヤーマネータ

自分の牌だけを
見て打つドシロ
ウト。ロクせは
「もう半荘!」

宇宙からきた雀士!

ハルタン星人

唯一知っている
役タンヤオをあ
がりつつけて相
手を混乱させる

泣き麻雀で攻める!

哭きのカバ

哭きに徹した麻
雀を打ち、相手
のツキをいただ
くという打ち手

打つたびに賢くなる

E.T.

高等生物のくせ
に応用力がない。
しかし、引きの
強さは一級品だ

タコ麻雀の教祖様!

片ちゃん大王

原作者に似てい
るが、原作者な
のかどうかは不
明のタコ雀士

いちおうプロ雀士

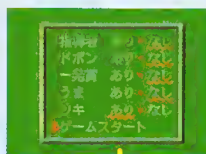
ババプロ

チンイツの快感
が忘れられず、
あくまでチンイ
ツをめざす男

ぎゃん自己1を持っていれば3つのモードが楽しめる♡

『ぎゃん自己2』はそれだけでも楽しめるのはもちろん、前作『ぎゃん自己』を持っていれば、さらに2つのモードが楽しめるのだ。それでは、その組み合わせを説明しよう。

『ぎゃん自己2』のみだと、選択できるのはフリーモードだけ。ところが、スロット1に『ぎゃん自己2』を、スロット2に『ぎゃん自己1』を差していると、勝ち抜き戦とタコ(ヘタな雀士)討伐戦という2つのモードがかわる。FMパックのスロットがたりなくなってBGMがFM音源ではなくなってしまうところが難点。2+ならだいじょうぶだね。



タコ討伐戦 進捗	
タコ叩き度	23 %
タコリーチ度	72 %
タコマッパリ度	98 %
フリコ 回数	1 回
チョン 水回数	0 回
総合評価	C

◎全自動車を採用しているので、待ち時間が短縮された(かも)。終了時にはキミのタコ診断書(つまりヘタ度)が表示される

○フリー対戦(ぎゃん自己2だけ)

16人の雀士のなかから、好きなメンバーを3人選んで対戦する。女の子に囲まれて打つのもいいし、てごわい相手を選んで麻雀の腕を鍛えるのもいいかもね。



○勝ち抜き戦(要ぎゃん自己1)

ランダムに選ばれた3人の雀士たちを相手に戦い、2位までに入ればつぎの相手へ進める。勝つと表示されるパスワードをメモしておけば、中断しても安心だ。



○タコ討伐戦(要ぎゃん自己1)

タコ派、アンチタコ派に分かれ、都内の雀荘を制覇していくのだ。同じ派のメンバーを1人連れていって自分とメンバーの合計点が敵を上まわれば雀荘を占領できる。



SCOOP

アクション映画の主人公気分になれる!

西暦2041年のニューシーランドの沖合のガルカ島を舞台にくりひろげられる戦闘。ひさしぶりのハードアクションゲームだ。



コナミ
☎03-264-5678
4月発売予定

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	5,800円

謎の侵入者を倒すため、最強の闘士が立ち上がる!

人類滅亡の危機を救うために戦え!

人類滅亡を企む謎の侵入者レッドファルコンがガルカ島を占拠した。その前線基地および中枢を破壊する命令を受け、海兵隊所属の優秀な兵士ビル・ライザーとランス・ビーン上等兵が派遣された……。

というのが『魂斗羅(最強の闘士という意味)』のストーリー。ゲームセンターとファミコンですでおなじみだけど、MSX版はいろんなところにオリジナルの要素が追加されている。



◎滝を昇りつめると、やっぱりボスがいたぞ!

変化に富んだ3タイプのステージが!

ステージは全部で19。ファミコン版の倍以上のステージ数だ。画面は縦スクロール、横スクロール、3D表示と3タイプで、ジャングル、地下通路、ツンドラ地帯、ときどきステージがつづく。待ちうける敵たちもあ

なぞれない。強力な武器やレベルアップアイテムを入手し、より強い兵士となろう。

主人公は2人だけど、プレイは1人のみとなっている。

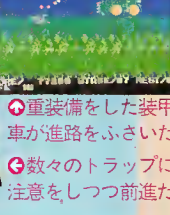
◎上から迫ってくるザコを倒して上がれ



◎地下通路の奥にボスの要塞が



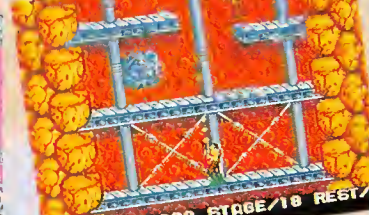
※西面は開発中のものです。©コナミ



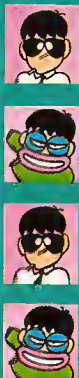
◎重装備をした装甲車が進路をふさいだ
◎数々のトラップに注意しつつ前進だ



◎エイリアン出現。敵の正体は?



FAN SCOOP





Master of Monsters

SystemSoft

楽しく勝つための
定石や常識21
プラス
キャンペーンモードの
マップとデータ

2月号のアタックの展開をはらすべく、虎の穴で奮闘した。その成果を、いつも気にとめておく際機と、手順の話の定石にまとめてみた。これで楽しめる。



システムソフト
02-714-6236
発売中

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモ

『マスター・オブ・モンスターズ』の世界へようこそ

定石 キャンペーンモードのマップ1ではターン1で再動を使い塔を占領する

これは2月号のアタックでも使った戦法だけど、この世界の特徴(なんといっても大魔法)をうまくとらえているので、もういちど紹介する。



①ペガサスを召還し、再動を使う



②すぐ上の塔を占領!



③MPの残りはすべてペガサス

まず、足の速いペガサスをいくつか召還する。そして、マスターの右上のペガサスに再動の大魔法をかける。これでこのペガサスは動けるようになった。ペガサスにカーソルをあわせて、マップのように移動させ

ば、1ターン目にして塔を1つ占領できる。これで塔の数は4つになるので、召還できるモンスターは5匹になるし、MPもすこしは増えるのだ。

ゲーム序盤は、前線部隊をどのへんにどう作るのか? なんていう難しいことは考えずに、再動の魔法を使いまくって、とりあえず塔を占領しまくるといい。ちょうどふつうのRPGで経験値かせぎやお金集めにはしるような感じだ。シミュレーションっぽい難しいことは、敵のモンスターがぐっと近寄ってから考えればいいのだ。

常識 中立の塔よりも敵国の塔をねらう

モンスターを移動させるとき、移動範囲のなかに中立の塔と敵国の塔が両方ともあるときは、まよわず敵国の塔を占領しよう。敵国の塔を減らせば、敵マスターが新しいモンスターを召還できなくなるかもしれないではないか。



④真下のレッド国の塔を占領せよ

常識 不利な戦いは避ける

戦闘するときには、画面の右端のあたりにモンスターの攻撃力や攻撃の命中率が表示される。この数字を見て、攻撃回数×あたったときのダメージ×命中率を計算し、敵のほうが数字が大きくなる戦闘をキャンセルしよう。



⑤有利そうでも命中率のぶん不利

定石

水上モンスターは陸におびきよせて 命中率を上げてから攻撃する

水上モンスター、とくにサーペントやクラークンは、河川や海洋にいるときはすごぶる強い。この強さはどこからくるのかと

いうと、攻撃の命中率なのだ。右下の表のように、河川にいるクラークンとサーペント、海洋にいるセイレーンに対する攻撃

水上だと



①水上のクラークンは強敵だが

陸上だと



②陸に上げれば命中率が高くなる

・水上モンスターリスト・



セイレーン

魔法の力は強いが、力も体力もない



サーペント

とても力強い。塔を守るのにもってこい



クラークン

味方にいれば心強いが敵としては最悪

■水上モンスターの地形別命中率表■

	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
セイレーン	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	-----	25%	70%	70%
サーペント・クラークン	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	-----	60%	70%	70%

常識

地形効果を気にする

同じ攻撃するにも、攻撃するモンスターのいる地形によって敵の反撃の

命中率が変わる。といってもふつう1割くらいですけど。まあ、これは気配りのすめですね。



①草原では反撃の命中率60%



②山岳なら50%になるのだ

■地形別命中率表

移動型	城郭	草原	森林	河川	海洋	砂漠	岩場	山岳	火山	沼地	塔	城
魔法使い	60%	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	60%	40%
上空1	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	40%	70%	70%	70%
上空2	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	-----	70%	70%	70%
上空3	60%	70%	60%	70%	70%	70%	60%	60%	-----	70%	60%	60%
水上1	70%	75%	60%	20%	40%	80%	75%	75%	-----	25%	70%	70%
水上2	70%	75%	75%	50%	20%	80%	75%	75%	-----	60%	70%	70%
地上1	40%	60%	40%	80%	-----	70%	50%	50%	-----	80%	40%	40%
地上2	60%	70%	50%	80%	-----	70%	60%	60%	30%	80%	60%	60%
地上3	40%	60%	40%	60%	-----	40%	40%	40%	-----	60%	40%	40%
地上4	60%	80%	60%	-----	-----	70%	40%	40%	-----	80%	60%	60%

定石

どうしても倒したいモンスターには 半死や大火災、精霊を使う

モンスターの力だけでは倒せそうもないときでも、マスター

の魔法の力でねじ伏せてしまえばいいのだ。ねじ伏せ方には2つの種類があって、ひとつは大魔法の電撃や大火災(HP 1~30のダメージを与える)と半死(HPを半分ににする)、もうひとつが精霊を呼んで戦ってもらう方法。両方をいっぺんに使えばあの難敵、クラークンでもすぐに倒せる。



①このクラークンがじゃま



②半死の魔法のあと精霊を呼ぶ



③とどめの一撃はユニコーン!

常識

成長まぢかのモンスターにとどめを刺させる

瀕死の敵がいるとき、成長まぢかのモンスターにとどめを刺

させれば一気に経験値がたまってレベルアップさせられる。



①じつはドラゴンが成長まぢか



②瀕死のマントコアを倒して



③コントロールをどかしてドラゴンが



④ドラゴンがレベルアップした

常識

敵モンスターとの相性を考えて攻撃

敵モンスターとの相性を考えないで無謀な戦いをくりかえしていたのでは、いつまでたっても勝てない。モンスターにも得手不得手があることを認識しよう。一見強そうな敵モンスターでも、そのモンスターが苦手になっているモンスターを立てれば、いとも

かんたんに倒せるのだ。

モンスターの相性が調べやすいように、レベル1モンスターの相性一覧表を50音順で作ってみた(右の表)。これを参考にして、敵の前線部隊のフォーメーションを見て、それを突き崩すのに適したモンスターを召還して前線に送りこもう。



ユニコーンとレイスだと不利



エンジェルだと大幅に有利だ!

■レベル1モンスターの相性一覧表

受け方	エンジェル	ドラゴン	ゴレム	サベント	セレーン	デモン	トル	ババア	ファイター	ペガサス	マンティコア	ユニコーン	リザードマン	レイス	ロック
攻め方	エンジェル	ドラゴン	ゴレム	サベント	セレーン	デモン	トル	ババア	ファイター	ペガサス	マンティコア	ユニコーン	リザードマン	レイス	ロック
エンジェル	○	×	△	×	○	=	△	○	○	△	△	○	△	○	○
クラーゲン	○	○	○	○	=	○	○	○	○	○	○	○	○	△	○
グリフォン	○	×	△	○	×	=	○	△	○	○	○	=	○	○	×
ゴレム	○	×	△	×	○	○	=	=	○	○	=	△	=	○	=
サベント	○	=	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
セレーン	△	×	=	△	×	△	△	△	=	=	=	=	△	=	○
デモン	=	×	△	×	×	○	△	○	○	△	△	○	△	○	○
ドラゴン	○	×	○	=	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△
トール	△	×	△	=	×	○	△	△	=	○	=	△	=	○	×
バーバリアン	△	×	×	△	×	=	△	×	=	○	△	×	△	=	×
ファイター	△	×	×	△	×	=	△	×	△	△	△	×	△	=	×
ペガサス	○	×	△	=	×	=	○	△	○	○	△	=	○	○	=
マンティコア	○	×	=	○	×	=	○	△	○	○	○	○	○	○	×
ミノタウルス	△	×	△	=	×	○	△	=	○	○	=	△	○	○	=
ユニコーン	○	×	△	△	×	=	○	△	○	○	△	△	△	△	△
リザードマン	△	×	×	×	×	△	×	×	=	=	△	×	×	△	×
レイス	×	○	○	△	△	×	○	△	△	△	△	△	△	△	○
ロック	△	×	=	=	×	=	△	△	○	○	=	=	=	○	×

◎ 非常に有利 ○ 有利 △ やや不利 × 絶対不利 = 同等

常識

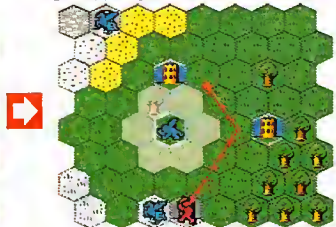
ZOCで塔を守る

ふだんは移動するときになぜか先に進めないというやっかいなZOCも、敵に攻めこまれそうなきには役に立つことが多い。かな

りゲームに慣れてからでないと直感できないけれど、敵モンスター移動範囲を見極め、1匹のモンスターのZOCでだけでもいい塔を守ることもできるのだ。



このままでは塔を占領されるが



ZOCで塔にとどかなくなった

定石

塔にいるモンスターが危ないときは新しいモンスターを塔移動で送る

塔にいるモンスターは敵に集中攻撃されやすい。とくに、足の速さをウリにしているモンスターにとっては生命の危機だ。

そんなときは、塔を占領したターンだけがまんじもらって、つぎのターンで比較的安全なと

ころに移動させる。そして、どこか敵に占領される可能性のない塔にいる体力のあるモンスターを塔移動で送りこめばいい。

塔にいたモンスターがやられて塔を逆に占領されたりすると精神的にもダメージが大きい。



頻死のペガサスでは塔がやばい



塔移動でドラゴンを送って安心

常識

キャンペーンモードではモンスターをむやみに成長させない

どのモンスターでも成長させたいという気持ちはわかるが、キャンペーンモードでは、一度成長すると、つぎのマップからは、成長まえのモンスターが召

還できなくなる。召還するのにかかるMPが成長するまえとあとで同じならなんの問題もないのだけれど、現実にはそんなにアまくない。成長すると召還に必

要なMPがどんと増えるのだ。下の写真はペガサスがモノペガサスになったときのショックを描いたもので、ガイアは財政に不安をいだき、消費税の導入ま

で考えてしまう始末……。

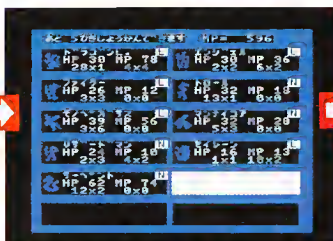
そのままで十分に使えるモンスターはヘタに成長させないように。ただし、キャンペーンのマップ4までの話ね。



キャンペーン1の召還リスト



ペガサスがレベルアップした



召還MPが18からなんと56に



消費税導入を考えているガイア

常識

部隊表で成長させるモンスタを確認する

モンスターの経験値がどのくらいたまっているのか？ 戦闘シーンでおおまかな感じはわかるのだけれど、正確に知りたいときは部隊表を見るしかない。

① 部隊表で経験値を正確に調べる

部隊表でいい線いっているモンスターのところにカーソルをあわせてリターンすれば、マップ上のそのモンスターにカーソルがあう。こまめに確認しよう。



② 成長株のペガサスは彼だった！

■ モンスターのレベルアップメンドルの法則

エンジェル 143	A. エンジェル	ファイター 76	ナイト 85	(ソーサラー)
グリフォン 93	ヒボグリフォ			レンジャー
ゴレム 93	S. ゴレム(ネクロマンサー)			84 バラディン
	76 L. ゴレム(ウィザード)			(ウォロック)
デーモン 110	A. デーモン	ペガサス 76	モノペガサス	
ドラゴン 110	ドラゴン L.	マンティコア 110	スフィンクス	
	(ウォロック/ソーサラー)	ミノタウルス 93	ゴーゴン	
	104 (ウォロック)	ユニコーン 76	トライコーン	
	106 (ソーサラー)	リザードマン 59	サラマンダー	
93 ドラゴン Z.	(ネクロマンサー)	ロック 143	フェニックス	
	94 M. ドラゴン			
	(ウィザード)			
111 D. ドラゴン				
トロール 83	(ソーサラー/ウォロック)			
	127 ジャイアント			
	(サモナー)			
	139 コロサス			
	(サモナー)			
バーバリアン 59	バーサカー 85	ダークナイト		

法則の見方 それぞれ左が成長まえのモンスター、右側が成長後のモンスター。数値はその成長に必要な経験値を表す。

常識

傷ついたモンスターは塔で休ませる

塔は召還できるモンスターの数を増やすためにあるだけではない。塔にいるモンスターのHP



① 瀕死のペガサスを下の塔へ



② ここでつぎのターンまでお休み

Pをターンごとにある程度回復させてくれるのだ(しかもタダで)。こんなにありがたい塔をガラ空きにしておくのはもったいない。傷ついたモンスターは前線から一時的にはずして、すこしもどったところにある塔に入れてHPを回復させよう。1ターンに1回しか使えない大魔法(このばあい回復や大回復)を使わずにすむかもしれない。

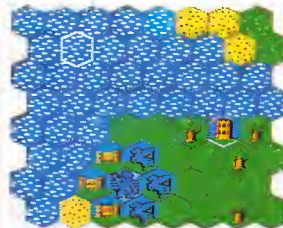


③ 塔のおかげで8HP回復した！

定石

序盤は足の速いモンスターを数多く召還して塔を取りながら前進させる

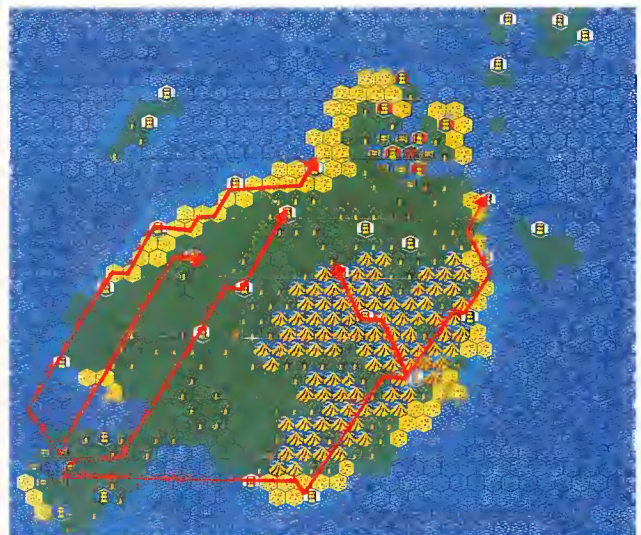
はじめてシミュレーションゲームに手を出したプレイヤーには、「戦略」ということが重荷になることが多いらしいことが、総理府の調査で明らかになった(らしい)。そういうプレイヤー用の、とりあえずこうしてみた



① 足の速いペガサスを多く召還

ら戦略というのを考えてみた。RPGだってシューティングだって先のほうへ進んでいけばいいんだから、シミュレーションも敵の城のほうへ向かえばそれでいいといううてんきな作戦。

まず、足の速いモンスター(上空モンスターがいい)をたくさん召還する。キャンペーンモードのマップ1ではペガサスだ。そして、下のマップの矢印のように塔を占領していくのだ。新しく召還したモンスターは先走りしているモンスターのあとに続けばいい。



常識

こまめにセーブする

転ばぬ先の杖。くだらない操作ミスで戦況が悪化するのには胃に悪い。移動した先で戦闘しようと思っていたのに、ついついリターンキーを押して行動済みになってしまうとか、攻撃する相手を間違えて痛恨の一撃になってしまったりとか。気づかぬ敵モンスターになにげに塔を占領されな



① 2ターンおきにセーブしてみた

ためにも、1〜3ターンおきにセーブしよう。

常識 敵モンスターの能力にあわせて 攻撃方法を変える

モンスターには2とおりの攻撃方法があるけれど、このうち片方を身につけていないモンス



①エンジェル対ドラゴンなら

ターも多い。そういうモンスターを攻撃するときには一方的に攻撃できるほうで攻撃しよう。



②魔法で攻撃すれば反撃がない

常識 マップエディタでマップを手直して プレイする

たとえば右の写真はマップモードのはじめのマップ「DUEL」をむりやり4か国戦のマップに作り変えているところだ。マップエディタでマップをいじりながら、どんな戦場になるのか想像するのも、またちがったおもしろさがある。



③参戦国をふやしているところ

常識 移動→戦闘→大魔法→召還がふつう の手順

まず、精霊を呼ぶ必要があるなら精霊を呼んで攻撃。モンスターを移動させ、ばあいによって攻撃する。大魔法を使い、あまったMPでモンスターを召還する。というのがふつうの手順。

手順は漢字の書き方のようなもので、人によってちがったりするけれど、形が悪くなっ

たり、誤字になることが多い。ふつうの手順でプレイしよう。



④戦いが終わったあとで大回復

常識 キャンペーンモードでは最終ターン までねばってMPをためる

キャンペーンモードでは、勝ったときに、その時点で持っているMPをつぎのマップに持ち越せる。だから、あせってMPがほとんどないときに勝ったりするとつぎのマップで苦労させられるのだ。最終ターンまでMPをため、最終ターンで勝とう。



⑤このまま31ターンまでねばる

定石 終盤へ向けて強いモンスターを 塔移動で前線へ送る

終盤、とくに敵のマスターをいたぶるときには、腕力の強いモンスターを使いたい。でも、

そういうモンスターにかぎって足が極端に遅かったりするのだ。こういうときこそ塔移動の大魔法を使おう。写真の例では、サーベントを召還し、召還したターンに再動の大魔法で城のちかくの塔まで移動させておき、つぎのターンで最前線の塔に塔移動でサーベントを送りこんでいる。ここぞというときによく使う戦法だ。



①サーベントで起死回生をねらう



②塔移動でサーベントを送りこむ

常識 後続部隊から行動させる

前のほうにいるモンスターにはどんどん前に行ってもらいたい。だから、後ろにいるモンスターにもできることは後ろにいるモンス

ターに任せようがいい。そうすることで、自然にモンスターのフォーメーションがよくなっていくのだ。前線の部隊ばかりに気を取られないように。



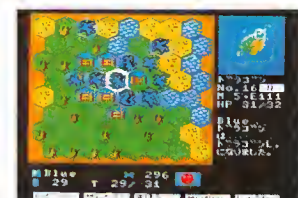
③後続部隊の移動範囲を調べて



④後続部隊から行動させるのだ

常識 まず、どうプレイするのかを決める

とくにキャンペーンモードで重要なんだけど、たとえばより多くの種類のモンスターを成長させるといった、そのマップにおける目的もきっちり決めよう。そうすればプレイに身が入るし、満足感も味わえる。なにげなくモンスターを動かしているだけでは、マスター・オブ・モンス



⑤モンスターの成長はうれしい、

ーズのおもしろさはすこしもわからないぞ。

キャンペーンモード全8マップの外観とデータ

No.1 RPGのキャラクタメイクに相当する重要な戦い

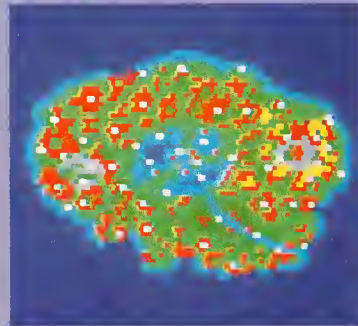


2か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		26	
ブルー国	ガイア	3	50~100
レッド国	ダダ	6	200
グリーン国			
イエロー国			

No.2 比較的弱いツールを倒してからセイに挑む

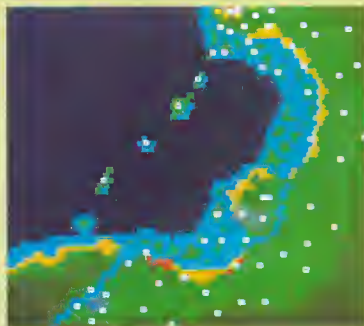


3か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		37	
ブルー国	ガイア	4	+300
レッド国	セイ	8	200
グリーン国	ツール	8	200
イエロー国			

No.3 MPの貯金で成長したモンスターを召還せよ!

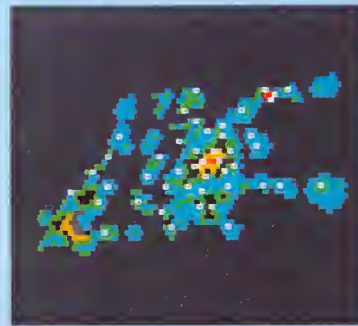


3か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		49	
ブルー国	ガイア	2	+400
レッド国	Dr.ヒーガ	9	300
グリーン国	マスターヤマダ	5	250
イエロー国			

No.4 島のよせ集め。塔移動と上空モンスターで勝負

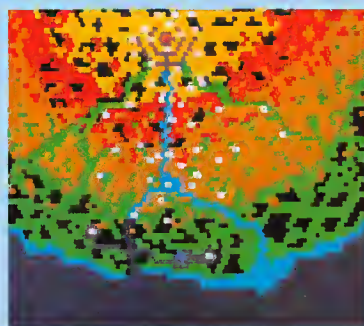


2か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		43	
ブルー国	ガイア	0	+500
レッド国	ブッキー	3	600
グリーン国			
イエロー国			

No.5 火山島の一部のようなマップ。塔移動を活用



2か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		32	
ブルー国	ガイア	2	+600
レッド国	クスターリ	14	700
グリーン国			
イエロー国			

No.6 圧倒的に優位なケイコーのまえにイクをねらう



3か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		57	
ブルー国	ガイア	0	+700
レッド国	ケイコー	34	400
グリーン国	イク	6	400
イエロー国			

No.7 小さなマップなのにモンスターが強力なだけ難しい

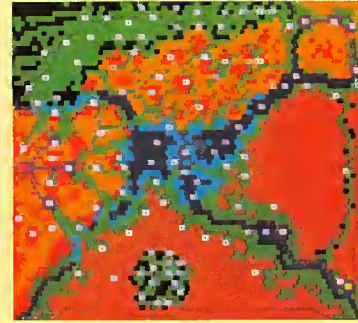


2か国戦

開戦時の状況データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		15	
ブルー国	ガイア	0	+800
レッド国	ひょうきん	0	900
グリーン国			
イエロー国			

No.8 最後をしめくる4か国入り乱れての総力戦だ



4か国戦

開戦時の情報データ

国名	マスター名	塔	MP
中立		85	
ブルー国	ガイア	3	+1000
レッド国	クイーン ラリ	16	1000
グリーン国	ラムキ	7	1000
イエロー国	FOX	2	1000

熱い要望にこたえ、まるまる一挙大攻略!!

NEW ATTACK

elumizard rolligua

AROUS

livegorst

ウルフチーム

☎03-269-8650

発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

ドラマチックなストーリーのRPG「アークス」。楽しいゲームのかけには悲しい物語がかくされていた。今回はダンジョンのマップも載せ、そのすべてを攻略。

ゲームシステム

もの悲しいストーリーのRPG

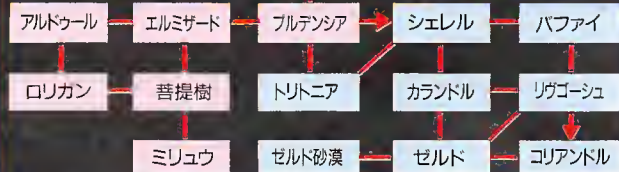
ドラマを見ているような気分になれるRPG、「アークス」はそんなゲームだ。画面はグラフィックと、メッセージやコマンドのウィンドウで構成され、一見アドベンチャー的だが、魔法やアイテムも豊富なパーティ形

式のRPGなのだ。コマンド選択でゲームは進められ、途中のビジュアルシーンでストーリーが展開していく。いくつもの人間模様とドラマがもりこまれたお話で、最後にはあっとおどろく展開も待っている……。

アルカサス

王城

移動用マップ



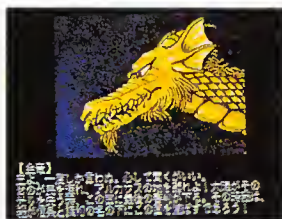
アルカサス各地のつながり。矢印は一方通行で右の青いほうは後半部分

プロローグ

気ままな旅が過酷な冒険へ

王の城に伝説の金竜が現れ、日食の日までに国を離れなければ、国ごとほろぼすと告げた。人間のあまりの無軌道ぶりを見かねたのだった。

そのとき、国では1人の若者



伝説の金竜が王の城に警告のためあらわれた。アルカサスの危機



むかし騎士だった父を葬り、かたみの剣と鎧を身につけ旅立つ



神殿の地下でホビットのどろぼうトロンと出会う。第1の仲間だ

が旅に出ようとしていた。彼の名はジェタ。彼はモンスターがいるというエルミザードの神殿にむかった。中は迷宮になっていてモンスターだらけだった。神殿の地下1階で、ホビット族



酒場であばれている女剣士エリン。なかなかたよになる



村を出ようとしたらこまれてしまった。ヴィドと出会う



のどろぼうトロンに会い、ワナをはずす彼の器用さと手を組んだ。ひとまず神殿から村に帰ると酒場でエリンという女剣士があばれていた。仲裁に入るうち彼女も仲間にくわった。そして、村を出た瞬間、とつぜん魔学者ヴィドと騎士団にかこまれ、どろぼうの仲間として捕まってしまった。城につれていかれ、無罪にするかわりに国に起きた危機の調査をたのまれる。

ヴィドをふくめた4人はアル



エルフ族のディアナ。人間への過去のうらみをすて任務に参加



ピクトはエルフと人間の間に生まれた。語り部をついでいる

ドゥールの森へ、エルフ族の「語り部」に手がかりを求め、会いにいった。正統な語り部は人間と駆け落ちし、今はもういなかったが、族長の娘ディアナが仲間にくわった。そして、一行はロリガンで、語り部の息子であるピクトに会う。役者がそろい、物語ははじまった。

©ウルフチーム

パート1: エルミザード

4つの器をさがし出せ

菩提樹にいき、木に刻まれているヒントを得たら、まず、エルミザードの神殿に挑戦だ。

このダンジョンでは、精霊たちが人間に力(魔法)を貸す道具として使っていた4つの器を見つけ出すのが目的。ダンジョン

内にはすりぬけられる壁もあるので要注意。マップを見れば最短距離でまわれるけど、いろんなところの宝箱の中身を取らないと、お金がたりなくなる。このゲームでは、敵を倒してもお金は手に入らないからね。

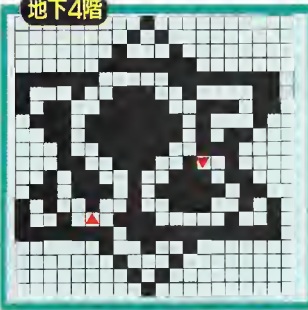


⑨ダンジョン内にはモンスターがいっぱい。この画面で戦闘に入る

⑩これが4つの器が置いてある広間だ。4か所ある



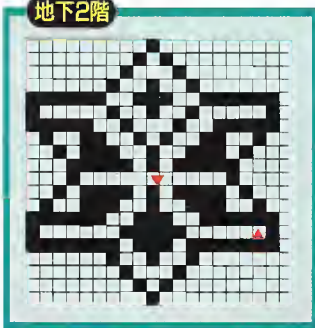
地下4階



地下1階



地下2階



地下3階



地下5階



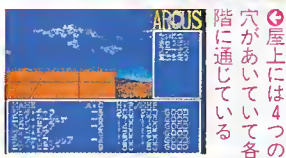
パート2: ミリュウ

魔法についての知識を得よ

2つめのダンジョンはミリュウにそびえ立つ塔。この塔はかわったつくりになっていて、まず、塔のまわりの階段をのぼって屋上に出ないと中に入れないのだ。ただし、この階段にもモンスターは待ちかまえている。

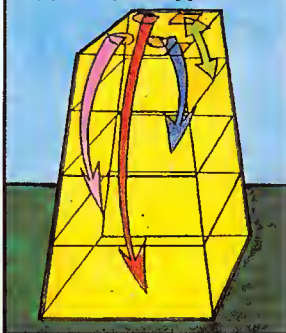


⑧まわりの階段をのぼり屋上へ



⑨屋上には4つの穴があいていて各階に通じている

ミリュウの塔



⑩塔のなかはずす暗いダンジョンそれぞれの穴が各階に直接通じているしくみだ。

ここは、むかし王国の魔法研究所で、国の魔学者たちがここで魔法についての研究をしていたらしい。魔法についての手がかりがここにあるかもしれないのだ。というわけで、ここでの目的は、魔法や精霊の力についての情報を集めることだ。

ダンジョンを歩くうち2階のEで魔女に会える。彼女は1人、

ダンジョンの奥に魔女が



⑪彼女はここで魔法の研究をしている

塔の奥で魔法の研究をしているのだった。人間たちは精霊の力を借りなければ魔法が使えなかったが、精霊の力なしにも不思議な力を使えるというのだ。まだ、彼女も少ししか使えないらしいが……。彼女からは、それらの魔法の話や4つの器の話など、新しい情報を聞き出そう。

4階



3階



2階



1階



マップ内最短ルート案内記号：S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

パート3: シェレル、リヴゴース

世界も広がり新展開

ミリュウの塔で魔女に会い、ふたたびプルデンシアの村にもどり、村を出ようとする移動可能な場所に「シェレル」という地名が増えている。

ミリュウの塔をクリアすると、

ストーリーも新展開を見せ、いけるところもグンと増える。さあ、ここから本番だ。

シェレルは村で、ここには宿屋がある。この村から新しい土地へと移動できるわけだ。ゲー



①シェレルの宿屋。後半はここで体力を回復したりセーブするのだ



②リヴゴースのよろず屋。売っているものはプルデンシアと同じ



③いけるところがど
つと増えた。これか
らたいへんだ

ムのほうの区切りもいいので、ここの宿屋でセーブすることをすすめる。また、ここから移動できる場所にリヴゴースという土地がある。これも村で、そこにはよろず屋がある。ただし、売っているものはプルデンシアのよろず屋と同じだけどね。解毒薬や解マヒ薬などを十分に補充しておいて、装備を整えておこう。この先はさらに困難な旅になるのだから……。

アイテムのふりわけも重要なポイント!

このゲームでは、武器については全員がもともと持っているもののみ。ただし、薬や地図などのアイテムがある。このアイテムのふりわけが意外と重要。戦闘中マヒの魔法にかかった者は動けないので、解マヒ薬を持った仲間がマヒするとマヒは解けない、なんてことにならないよう薬類はとくにふりわけるのがポイント。



④アイテムを仲間にわたしたりしてふりわけよう

パート4: カランドル

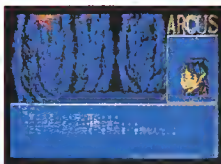
谷を歩き、風の精霊をさがせ



風の谷 ダンジョンマップ



①いよいよ本格的なダンジョン。このあたりからはワナが増える。一方通行のワナはここだけ



②ピクトがなにかを感じたらしい。ついに精霊に会えるときがきた!



精霊登場

壁をにらんで休けいする。これ鉄則



③こういうふう
に壁をにらんで休
けいする

ダンジョンでは、どんなにうまく戦っていてもワナや敵の攻撃で体力が減ってしまう。休けいすれば、体力は回復するけれど、休けい中に敵におそわれることのほうが多い。気がついていいる人もあると思うけど、そんなときは、壁にむいてから休けいすれば敵にはおそわれない。ただし砂漠や氷河では使えないけどね。

マップ内最短ルート案内記号: S……スタート、E……イベント、▼……下への穴、▲……上への穴

パート5:ゼルド 灼熱地獄のなか土の精霊登場

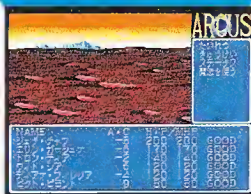
カランドルのあとには、ゼルドへいってみよう。ここは砂漠で、ただの荒野になっている。一歩足をふみ入ると壁すらないので、うかつに動くと自分たちの位置がわからなくなってしまう。ここでは土の精霊コボルトに会うのが目的。精霊に会っていけば少しずつ魔法が使えるようになっていくはずだ。

ここでの目的はもうひとつある。この砂漠をわたることだ。そうしなければ、コリアンドル氷河にはいけないのだ。



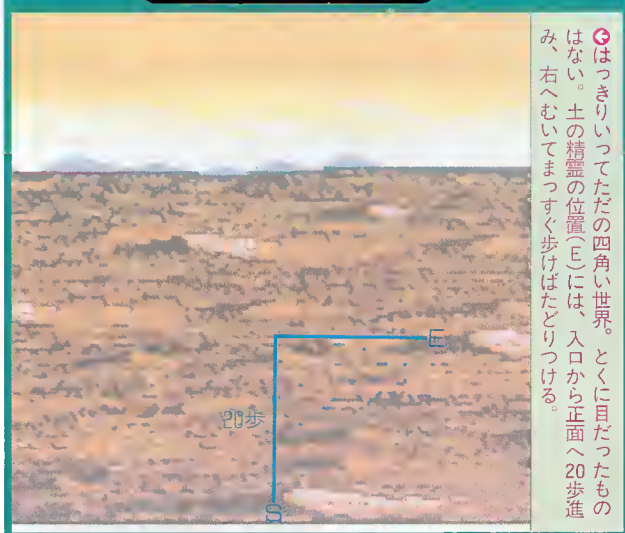
④見てのとおり、ただっぽい砂漠。遠くの背景はむきでかわる

いざ氷河へむかえ



③この画面と同じ背景のむきにひたすら進めばコリアンドルに着く

ゼルド砂漠マップ



③はつきりいつてただの四角い世界、とくに目だったものはない。土の精霊の位置(E)には、入口から正面へ20歩進み、右へむいてまっすぐ歩けばたどりつける。

パート6:コリアンドル①

キャラバンに会えばひと安心

ゼルド砂漠で、遠くに氷河の見える方向へひたすら進むとコリアンドルにたどりつく。ここ

もゼルド砂漠と同じで壁がないので、自分の位置がわからなくなりやすい。ここには、氷河の

コリアンドル氷河マップ



④入口からまっすぐ進めばEでキャラバンに会える。そこからふりかえり4歩、左にむいて13歩でダンジョンの入口



⑤モンスターもそれらしい。辺りは氷河のみ

地下ダンジョンの入口がある。これを見つけるのも目的のひとつだが、まずはキャラバンに出会うことが先決。キャラバンに会えば、ゼルドまでの秘密のルートを教えてくれるので、コリアンドルから砂漠を通らずに帰れるようになる。ひとまず、村までもどって装備を整えてからくることもできるわけだ。



⑥キャラバンの男。ピクトと関係ありそうで気になるけど無関係?

魔法を使うときは “はげます”が大切

精霊に会っていくにしたがって魔法が使えるようになる。この魔法は便利で、敵を一撃で倒すことやダンジョンからいっしょに脱出することもできる。ただし、これらはすべて使う者の気力を少しずつ減らしていくのだ。やみくもに使っていくと、どんどん気力が減って魔法が効かなくなってきたり、戦闘意欲をなくし、おびえてふるえだすこともある。対策はというと、魔法を使うときは、ピクトなどの戦闘力のひくい仲間に“はげます”してもらおうのだ。これで少し気力も回復するというわけ。

魔法には、ちゆ、いち、飛しょう、そせい、水撃、濃霧、とうけつ、氷りゅう、水の剣、水爆、真空剣、ちっそく、たつまき、死、げきしん、らい撃、火炎、炎の壁、ねっば、熱風、爆発、爆れつ、の22種類ある。ジェダとヴィドの2人が使え、“ちゆ”から“たつまき”まではジェダが、“死”以後はヴィドが使う魔法だ。ただし、ジェダにヴィドが力を貸すこともあるので、ヴィドもはげませう。

体力などを考えて 隊列を組もう!

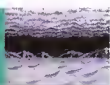
ダンジョン内にいるとき“たいれつ”というコマンドがある。これはパーティのならば順番をかえるコマンドだ。この隊列の前のほうにいればいるほど敵の攻撃をうけやすい。つまり、少なくとも先頭は体力がある者でないと、すぐにやられてしまうというわけ。逆にいえば、ピクトのように体力のないものはうしろへさげたほうがいいのだ。また、ゲームをスムーズに進めるために、戦闘中のコマンド選択で、カーソルをあまり動かさなくてもいいならびだときらにラクだ。状況によってこまめにかえるのも作戦のひとつだ。



⑦“たいれつ”のコマンドでパーティのならば順番をかえてみよう

パート7:コリアンドル②

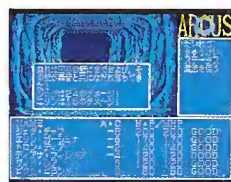
氷河の地下で水の精霊に会う



氷河で地下の入口を見つける
とダンジョンに入れる。ひさし
ぶりに壁があって、移動しやす
い。ただし、ここは地下4階ま
であって、しかもルートがいく
つか用意されているのだ。最短
距離でまわらないとかなりやっ

かいなダンジョンだ。

ここでの目的は、水の精霊ウ
ンデーネに会うこと。ウンデー
ネに会えば、魔法を8割がた手
に入れたことになる。このへん
までくると、敵も魔法をしかけ
てくるので、戦闘時にはヴィド



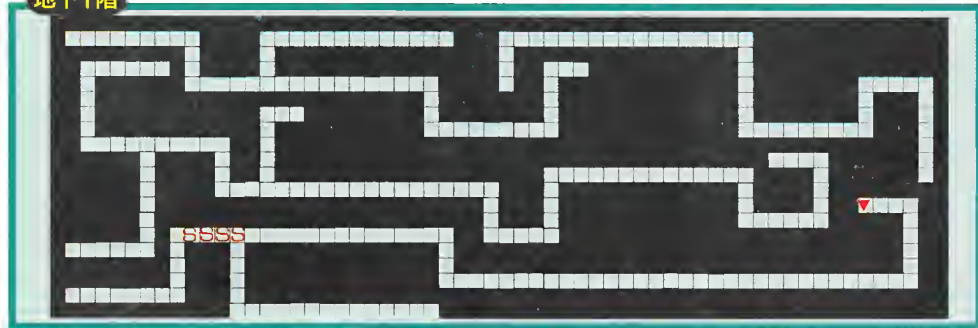
③ いたるところにワ
ナがあつたいへん

の魔法「炎の壁」などでパーティ
を守ることもわすれないように。
さて残すは火の精霊に会うだけ
となった。



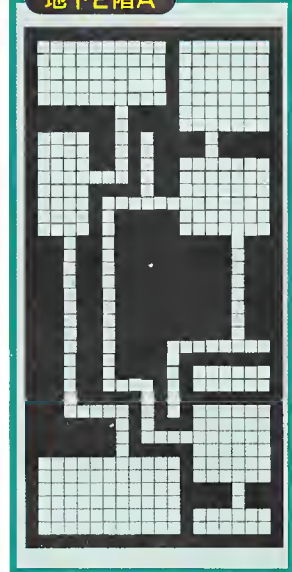
④ うかつな戦いかたは禁物。魔法など
を有効に使って戦うようにしよう

地下1階



① いちばん下の道をいくのが最短ルートにつながる。ここでは最短ルートだけ記号で案内しよう

地下2階A



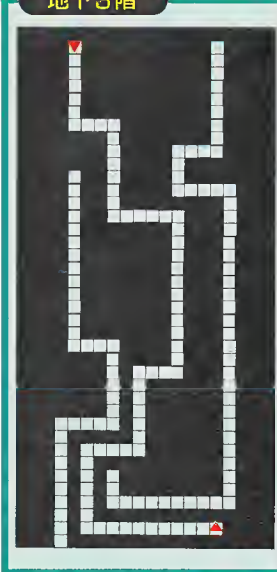
③ 地下2階の別ルート。けつきよく遠まわりしてつかれてしまう

地下2階B



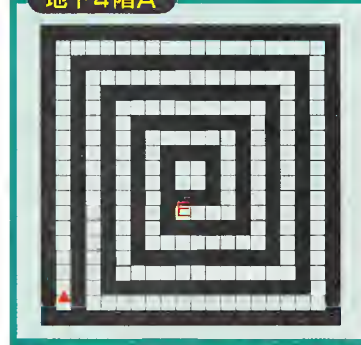
③ これが最短ルートの地下2階。最短ルートでないと苦労だらけ

地下3階



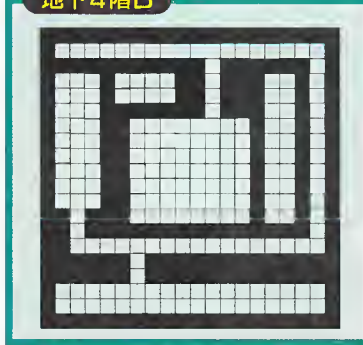
③ 3階は中央の道が最短ルート

地下4階A



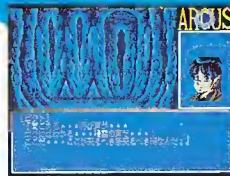
③ 最短ルートの地下4階。ここに一発でた
どりつけばラクに水の精霊に会えるとい
うわけだ。うずの終点Eが精霊の位置

地下4階B



③ こっちの地下4階にはこないように。マ
ップがなければ、まずひっかかってしま
うやらしいしかただな

水の精霊だ!



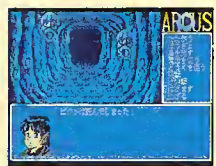
③ またビクトがな
いを感じたらしい



③ 水の精霊だ。いよいよ終盤。
あと1人だ

聖導師が死んだ仲間 を生きかえらせる

縁起でもないことだが、もし仲
間が死んでしまったら、ドリトニ
アについて聖導師に会えば生きか
えらせてくれる。ただし、生命の
大切さを説いた長いお説教を聞か
されるのをがまんできればだけど
ね。魔法の「そせい」が使えるよう
になれば用はなくなる。



③ しまったビクトが死
んでしまった。ドリト
ニアまでもどうノ



③ 生命のありがたさを説く聖導師。
説教が長いのがたまにキズ

パート⑧：パファイ

火の精霊に会い、最後の戦いへ



ついに最後のダンジョン、パファイのドラゴン山だ。ここで火の精霊に会うのだけど、火の精霊サラマンダに会うのはいたってかんたん。地下2階のEまでいけばすぐ会える。ここでは、精霊に会うよりも、問題はダンジョンの奥底にいるはずの金竜に会うこと。地下6階までおりるのはなかなかたいへんだ。

火の精霊に会って4つの器すべてに力を宿してもらったら、ひたすら地下へと進もう。ここも氷河のダンジョンと同じでルートがいくつかあるので注意／



地下1階



⑥ほかの精霊にくらべて、火の精霊はかんたんに会える

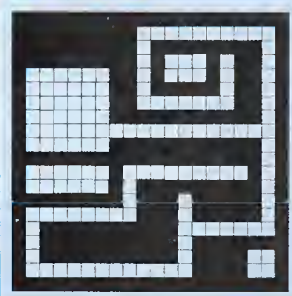
⑥最短ルートでいくなら、地下1階で用があるのは入口だけ。入口と同じ位置に下へいく穴もあるのだ。ここも記号は最短ルートだけを案内

地下2階A



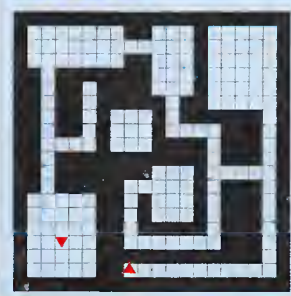
⑥こっちが最短ルートの地下2階

地下2階B



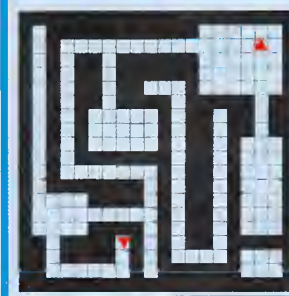
⑥ゲームには関係ない地下2階

地下3階



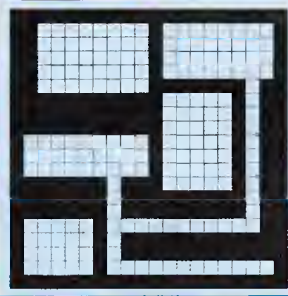
⑥地下3階。ぐるっとまわろう

地下4階A



⑥最短ルートの地下4階

地下4階B



⑥こちらは用なしの地下4階

地下5階A



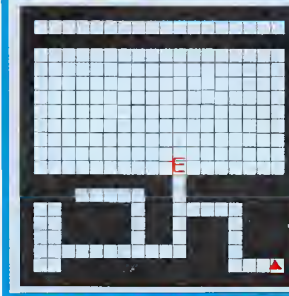
⑥こっちの地下5階が正解

地下5階B



⑥ドラゴン山もいやらしいしかけだ

地下6階



⑥ついにEで金竜と黒竜に会う

エピローグ

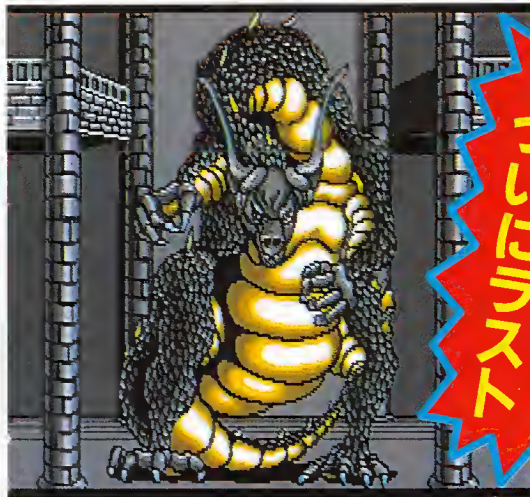
大どんでんがえして物語は終わる

ついに物語もラスト。ドラゴン山の地下6階まできた。しかし、なんと金竜はすでに死んでいたのだ。そして、そこには巨大な黒竜が不気味に立ちはだかるのだった。そう、いちおう最後の敵はこの黒竜だ。こいつを倒せば念願のラストシーンが見られる。しかし、黒竜を倒したキミを待ちうけるのは奇想天外な展開、「だいつ／ どーんでんがえしっ」だった。



⑥金竜はすでに死んでいた...

⑥黒竜が登場。金竜の何倍もの大きさ。最後の戦いだ！



黒竜を倒せば
ついにラスト

Game Crusaders

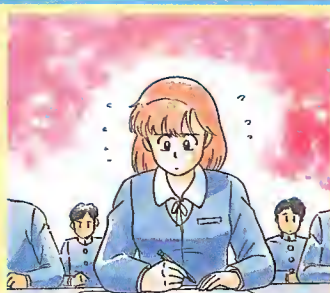
ゲーム

十字軍

今月のトビラ 東風ふかばにほひおこせよ梅の花

サンゴのように見えるこの物体は、じつは太宰府から物質転位装置で送られてきた梅の木なのだ。生きている木を直接送ったため、転位中に变形してこういう形になった。さいわい、絵馬は乾燥した木片だったので、もと

の形をたもっている(く、苦しい)。そういうわけで、今月は「主なしとてゲーム進めん」をモットーに、年末年始に発売されたゲームを集めた。受験地獄のかたわら細々とゲームを続けている読者に、Q&A特集を捧げる。



ゲームのそき穴

受験シーズンにのそいてみたものといったら、ほら、となりの席ではやばやと答案のチェックをはじめている、容姿端麗才色兼備のあの子の、答案そのものに決まっているではないか。カルタは忘れた。

フォトクラブ

アイテムがかんたんに入手できるパスワード

まず、ゲームをたちあげるときに(F1)を押せばなしにしてください。すると、「セーフティカード」「カギ」「カメラ」「ペンチ」の順に画面に表示されます。そして、ほしいアイテムにカーソルを合わせてスペースキーを押すと、パスワードが入力できます。パスワードは上から順に「Z80A」「GOLD」「MSX2」「HARD」です。

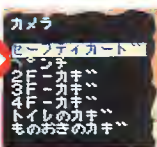
また、カーソルをいちばん下

の、なにも表示されてないところにもっていき、スペースキーを押して「いんちき」と入力すると、ヘッドホン以外のすべてのアイテムを最初から持てはじめることができます。

さらに、パスワードを自分で作ってしまうこともできます。「START. BAS」というファイルをロードして、行8500の「いんちき」のところをひらがな英数字4文字で書き換えたあと、「START. BAS」というファイル名でセーブしなおせばオリジナルのパスワード



④アイテムが全部欲しい人はここにカーソルを合わせればよい



④ヘッドホン以外は全部あるでしょ



③先月載せなかった写真を大サービス



③この人は低血圧なんでしょうか……



③むりやり起こしたら怒られてしまった

が作れます。ただしヘタするとソフトを壊すので要注意。

(神奈川県/CHAMP・?歳)

☆最後はなんかファンダムみたいになってしまったが、とりあえず今回もエッチでスタートしてしまった。強い意志を感じる。

レイドック2・MSX2でもプレイできる 2+専用のレイドック2ですが、じつはMSX2でもプレイできるのです。とうぜん多少はバグりますが、なんとか遊べる？ 自然画はめちゃくちゃですが、その他のデモ画面はまともです。ゲームはなめスクロールがまったり空いています。横スクロール面は2+でプレイするときよりもわずかくなっています。背景がじわじわと転送されてくるからです。(千葉県/斉藤友昭・?歳) ☆F-1スピリットのほうはちょっとゲームになりませんでした。

スターシップランデブー

ゲームをしなくても女
のコとエッチできる！

No.2のディスクをたちあげます。じっとしていると文字が出てきますが、この文字が現れたらすぐにNo.1のディスクに入れ換えます。するとステージ1の女戦士とエッチすることができます。またエッチしたあとに出てくるメッセージは(CAP)を押しているとはよくなります。

(兵庫県/byKnight・16歳)
☆もともとNo.2のディスクは外人さんとエッチするためのディスクなのですが、こんな使い方もあるとは……。

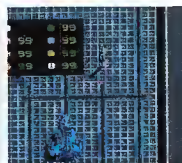
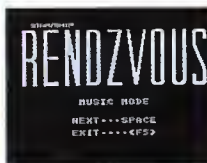


③このメッセージが出てきたらすぐに、ディスクを入れ換える

④ふつうにやると外人さんの自然画なのですが、それはあまりにも刺激が強すぎるので……

アイテムと体力を満タ
ンにしてエッチに専念

●まず、ミュージックモードです。オープニング画面で(F2)を押すとFM音源対応のミュージックモードになります。また、ゲーム中に同じく(F2)を押すとFM音源になってキャラクターの動きがおそくなります。●タイトル画面で(F1)を押すとコンティニューになります



①ミュージックモードは ②はじめからこんなにア ③女のこばかり見てない FM音源で試してみても アイテムを持っている で画面の下を見たい

(ただし、アイテムはありません)。(F2)(F4)を同時に押すと自殺します。(F1)(F3)(F5)を同時に押すと、リアルタイムシーンではアイテムの数が減っていきます。スペシャルシーンではアイテムと体力が満タンになります。
(徳島県/マジシャン・?歳)
☆彼はこのほかに攻略まで書いてくれたので、担当者はおお助かりです。

新九玉伝

壁ぎわでウリウリして
いるだけで敵を倒す技

主人公のミンキー涼を壁にくっつけます。あとはずっと壁に向かって体当たりしているだけで近寄ってきた敵をダメージなしで倒すことができます。

(東京都/夏目明宏・14才)



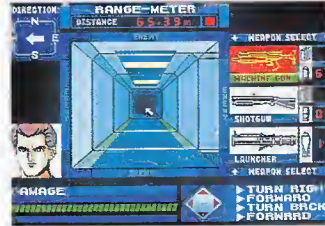
①とにかくなんでもいから壁や木などに向かって体当たりをしていると、レベルが低くても無傷で敵を倒せる

サイオブレード

マウスがなくてもス
ムーズに移動できるのね

研究所などの3Dアクションシーンでは(SHIFT)を押しながらカーソルキーを使うとアイポイントカーソルを使わずに移動できるので便利です。

(青森県/須藤利健・?歳)



①アイポイントカーソルをつねに画面の中央に置いておくと攻撃のとき便利

マスター・オブ・モンスターズ

すごーく大変なキャン
ペーンモードの抜け道

キャンペーンモードで苦労していらっしゃるようなのでかたんに勝ってしまう方法を教えましょう。まず、10ターンまでふつうにプレイします。10ターン目の敵の順番になったら、(SHIFT)(F4)を押せばなしにします。「せつてい」の画面になったら、「こうふく」を選びます。これで、その国は降伏したことになるのです。

(愛媛県/高橋智・13歳)

☆アタックのマップもお世話になっているかもしれない？



③この画面にして降伏を選べばいいのだ



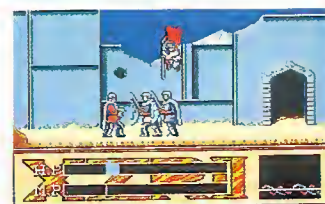
④はらばら、全部で8つのマップを制覇するとこんなグラフィックがでるのだ。アタックより早く制覇したぞ

XZR(エグザイル)Ⅱ

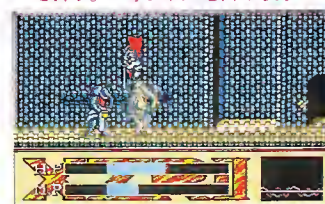
レベルとお金が一気に
アップの安全地帯だ！

XZRⅡで、自分は絶対に攻撃されないで敵を倒せる場所を発見しました。エルサレムに行ったとき、アクションシーンになったら左へ行きます。最初の扉を通して右へ行くと、扉の手前に壁の半分ぐらいの高さまで上がれるところがあります。その上から下を通る敵をジャンプさせながら剣で攻撃することができます。カンボジアのアクションシーンに入るとすぐのところでも、同じことができます。

(埼玉県/正月仮面・20才)



①ジャンプして下を押しながら攻撃キーを押す。一撃必殺の急降下攻撃だ



②攻撃をくりかえすとレベルとドルの値がバンバン上がる。これはおいしい

こいつあバケだ。先月号のこのコーナーで無効にするぞと載せたら、見落としがちな部分にもかかわらずたぐささんの連絡があった。そのなかでとくに笑えたのが、昨年の12月号で小林ひとみのウルフ技に採用になったさびでクンだ。なんでも一度出したガキに自分の住所を書いて出してしまい、お兄さんに小林ひとみとガキとみかどーのこのいわれ、「まっぴー」きたもんだ。ちなみに希望のゲームはスナッチャーだった。エッチソフたなんざやっつるわりには軽いヤツだ。まあ、発売のこののびになっているソフトを助けておいて、ガキにゲームがこない、MFファンなんかもう買わない」と無記名で書いてくる陰謀なオタクキーリはいいか。

Q...「XZRⅡ」の伊豆鬼ヶ島に仁寛(にんかん)を発見したんだけど、牢屋の格子が開けられなくて助けだせません。(石川県/大木也志・13歳)
A...仁寛(くどいが、にんかん)のところまで来るのに使った鍵では彼のいる牢屋は開けることができない。で、開かない牢屋から仲間を脱走させるときは、穴を掘ってやるのかパターン。穴掘りの道具は、アクションシーンのどこかで手に入られる。あとは掘るポイントをさがすだけである。

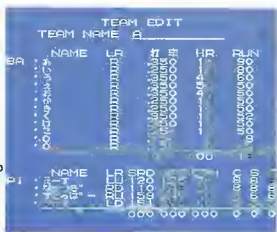
ものを書く会 友人Hはひどいやつです。数年まえHは自宅付近をうろついていた字大をつかまえ、ベットにしました。雑種のメスでした。Hはその犬を鎖につなぎ、みそ汁をかけた「はんぱん」を与え、散歩もさせずに飼っていました。そして、数年がたちました。ある日、Hの家へ行くところの犬は、いまだに「はんぱん」を食べていました。どうしたのかと不思議に思いましたが、病気がなってきたのか、死にそうなので、父が車でどこかに捨てに行つたのだと知りました。犬の一生は、いったい何だったのでしょうか。かわいそうなのは犬だけではなく、Hはインコも飼っています。今飼っているのは羽目だそうです。……つづく。

激ペナ

走力が18も増えてしまうウル技が発掘された

チームエディットのとき、下から2人の打者の走力を9にして残りは全部ふりわけます。そして、STMの下にカーソルをもっていって、今度は上に動かします。すると、下から2人の打者の名前に数字が入れられるようになりますので、2人とも先頭に0をいれます。すると、走力が18増えます。あとはその増えた分をふりわけて終わりです。(愛知県/伊藤琢磨・17歳)

☆役に立つウル技だなあ。



①ふりわけ終わったら、ここにカーソルを持ってくる

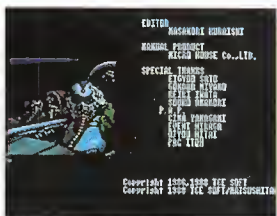
②この写真のチームで選抜大会に応募しないでね

レイドック2

べらぼうに弱くたってエンディングだぞお

エリア1のステージ2のボスのところまで行ったらディスク2に入れ換えてボスを倒します。するとどうでしょう。ステージクリアのデモがエンディングになってしまう。しかも、エンディングが終わったあとにはエリア2ができてしまうというから摩訶不思議。

逆にエリア4のステージ2の



①イベントヒラガってひよとして……

ボスのところでディスク1に入れ換えると、エリア1のステージクリアのデモになるが、ゲームはこの先でなくなってしまうというからたいへんだ。

(長野県/中村誠・7歳)

ディスクステーション2号

逃げることほど怖いものはないスクロールだ

ディスクステーション2号のなかにゴルベリアスの横スクロールだけプレイできるのがある。そのウル技で、赤い恐竜みたいなボスキャラのところまで行ってスクロールが止まったら画面の左はじに下がる。するとまたスタート地点からはじまるのだが、これがとんでもなく高速の強制スクロールで、先に進もうとしてもすぐにこの強制スク



②強制スクロールに巻きこまれる寸前の図

ロールに巻きこまれて、またスタートからというのが何度もくりかえされる。止めるにはしゃがめばいいのだが、立てばまた強制スクロールにもどるのでリセットするよりほかはない。

(愛知県/本名ヤダ・7歳)

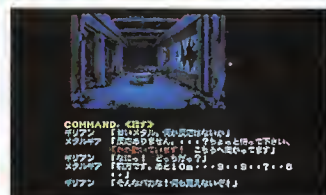
スナッチャー

このゲームにはかなりの隠し画面やメッセージが多いことが判明した。そこで、ここでは全部ではないが比較的発見しにくいものを総決算してみた



鷹紀翔サンの作品がなかなかよかったのでここで2枚使ってみました

ACT1



①センサーの反応がいいからといってこりやないよな。まったく

工場跡

緊急出動がかかってさあやるぞと意気こんだところに、いきなりあるぞ。なかに入れたら「話す」というコマンドを2回続けると入力すると、いきなりスナ

チャーが現われたかあと思いきや優秀なセンサーらしく、八工を感じてしまうというわけだ。どうでもいいけど、距離数までわかってどうする?

ギブスン家

書斎にある5インチディスクのつながったMSX2パソコンを壊すとブラックジョークでウソのゲームオーバーになる。

あらゆることをすべてやり終えるとアリスが吠えるから裏庭に行ってみる。そしてまた書斎にもどるとメタルが蚊に反応する。ただし工場跡で八工に出会っておかないと蚊に会えない。



③しばらく待つとウソだと出てくれる



④まさかこのテのが2度あるとは……

ギリアン家

さて、こらでちょっと捜査に行き詰まるので寄り道して、自宅に行ってみるとするか。

せまい我が家ながら、居間の音響システムはけっこうお金がかかっていたりする。なんといってもSCCサウンドなんだしね。居間あたりを4回ほど見てみると、「アアア」のコマンド

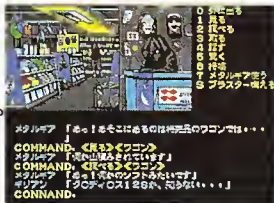
が出る。「見る」「アアア」でCCとわかり、「調べる」「CC」をしたあとで「聴く」をすると、CCプレイヤーでSCCのサウンドが聴けるのだ。



⑤早くも気付いた人が多かったみたいだ

ジョイディビジョン

「見る」店内を3回やるとゲームソフトのワゴンを発見する。ゲーム名がハッキリとはわからないようにできるが、ハッキリいってわかってしまう。



ワゴンを発見したところだ

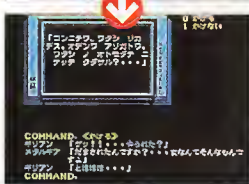
アウターヘブン

ここで踊っているイザベラを呼び出し、5回ぐらいしつこく電話番号を問いただすと観念して1回だけ教えてくれるので、忘れずにメモをするべし。

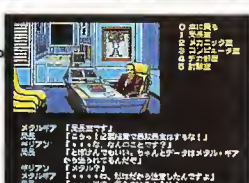
それから、ヤミ流通でしか食べられないせいかくの鯨肉料理だからあきるぐらいしっかり飲み食いしておこう。なあにどせ必要経費でなんとでもなるんだ金の心配なんぞいりません。でも、これも本部の局長室にもどるとんでもない結果になってしまう。ゲームの進行に問題はないけどね。



しょうがないな！と教えてくれた電話番が



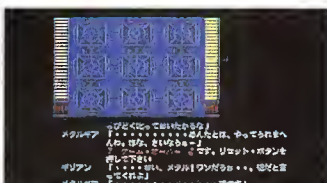
こんなところの番号だなんて……いやなやつだなあ



鯨肉を食ったおかげで、こんな目にあ

本部

射撃室でまず、小手調べにスナッチャーくん全部と人間ちゃんを4人以上ムダ弾をだしてもいいから撃ち殺しちゃおう。すると、またここでウソのゲームオーバーを拝むことができる。スナッチャーは全部撃たずに人間だけを全部撃てたら……と思うのが人間の正直な心理？このことに気がついたらキミは悪人だ。ムダ弾を出さないで人間だけ5人以上撃つとまえのとは違う結果が出る。事前にセーブしておくことをお勧めしよう。



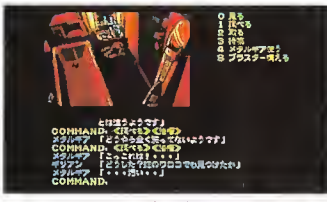
スナッチャーを全部と人間を4人くらいのおした、場面



スナッチャーをたおさずに人間だけをたおさそうなる

イワン家

ACT1も詰めになってきたところで、ここはイワン家。「調べる」浴槽を2回するとしょもない隠し会話が出る。……ここはこれだけなんです。すいません。

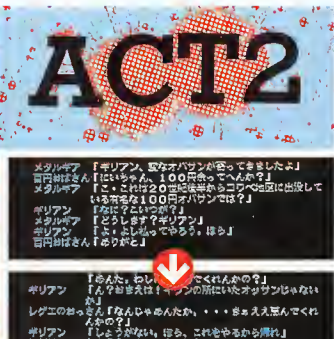


つまらない、隠し会話なのですが、怒らないでください



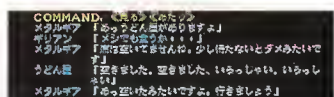
アルタミラ前

アルタミラ前に移動し、トライサイクルを降りてなにもしないで待っていると、百円おばさんがよってくる。去ったあとには間髪入れずレゲエがたかってくる。シッシシシ……。さらに、ここではサンタクロースがいなくなったあとに「見る」あたりをやってみると、空腹のためかうどん屋を見つけて入ってしまうという人間らしい光景を見ることができる。ちなみに、「調べる」あたりの人々では、だれかが変なものを落とす。そ

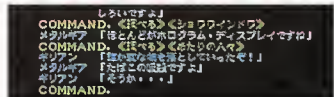


ここではメッセージがたくさん出てきてとてもうざったい

うどん屋



変なもの



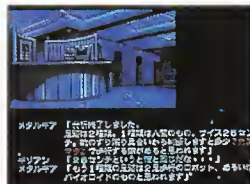
の変なものとは、たばこの吸殻だったりする。見つけるほうも情けないが、投げたばこはもつとよくないよね。

クイーン病院

病院内は3つの部屋があり全部の部屋にまず入る。暗室になっている扉3の部屋ではホワイトボードをまず見ておこう。

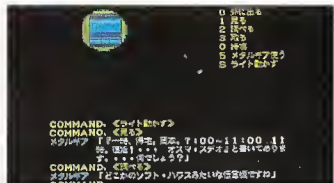
3つの部屋に入ったあとで「見る」床をやると、なにやら足あとを発見する。で、解析をしてみると……な～んだ、自分たちの足あとでや～んの。

途中いろいろあって、トライサイクルが暴走したあとで、クイーン病院にふたたびたどりつく。また扉3の暗室の部屋で1度見たホワイトボードをまた見てみると、メッセージがさらに切々としたものになっているのだった。2回見て泣いてやってください、同情してやってください。ホントつらいんです、道をはずしているんです。ああ、おちがなにもない……。

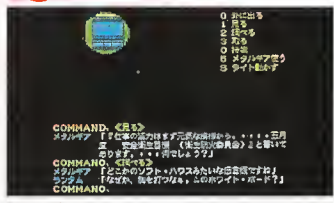


なんかふまじめな結果がでてきたなあ

1度目はこう



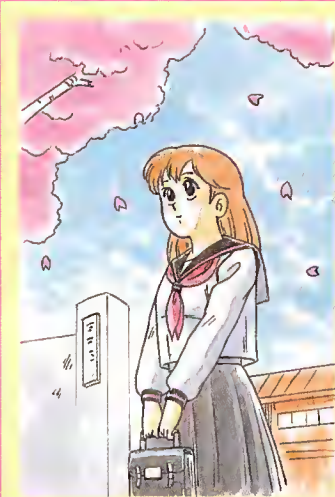
2度目は



1度目はヒサンだなと思わせ、2度目はたいへんなんだと思った

ディスクステーション3号のラルバ2・サウンドテスト B A S I Cゲームのなかにある魔導師ラルバ2をたちあげるときに〔T〕キーを押しながらたちあげると、サウンドテストモードになる。(岐阜県/長瀬孝司・13歳) ☆ほんっとに最近ではサウンドテストの類が多いが、とくにラルバ2のハガキがたきさんきた。しかし、〔T〕キーを押しながらというのはコンパイルのパターンとなってきたが、ゴルベリアスはいかに？

こんな機械がほしい ぼくの学校では、コンピュータによって友だちがわかる。そういうことかという、ファミコンを持ってる人はファミコンを持ってる人、スーパーファミコンを持ってる人はスーパーファミコンを持ってる人、というふうに分かれていく。でもまあそんなことはどうでもいい。問題は「この場合、ぼくは持っているMSXを持っている人の数が少ない」といって、ぼくの友だちの数が少ないということ。たきさんのコンピュータを買えばたきさん友だちができるけれど、小学生のぼくにはとてもそんなお金はない。……つっぺ。



通り抜けできます 受験地獄スペシャル

時節から、通り抜けたいものといったら志望校の門である。ただ通るんじゃないで、その一員として通るわけね。だから、もうひとつ、あのゲームのあそこも通り抜けたいでしょ。こっちはまかせてください。ゲームのことなら菅原道実先生よりも知ってるんだから、受験生プレイヤーの書いた絵馬にお答えします。

きまぐれオレンジロード



ひかるちゃんが車にひかれて、すぶらったーになってしまいました。恭介は家にもどされてしまうし、街をうろうろしてもなんの解決にもならなくて、こまっています。いったいどうしたらいいのでしょうか。

(福島県/セーブねこ・13歳)



おどろきのヒント
は、こいつにいてたね



げっ！誘惑少女のさゆりちゃんとむりやりキスできてラッキーと思っていたら、それをまどかさんに見られて……。どうしたらまどかさんは許してくれるの？

(大分県/青木則之・13歳)



うーん、すえぜん食わぬは男のハジとはいうものの



部屋に落ちていた時計は見つけてますよ？ ます居間にいるおとうさんに会ってアドバイスを受けてください。つぎに、超能力を使ってタイムスリップするわけなのですが、超能力を使うにはまず駅へ出て遊園地へ行き観覧車に乗らなければなりません。そして観覧車で「使う」を選択して「能力」を選ぶと事故の直前までもどることができるのです。あとはゲームが勝手に進んでひかるちゃんを助けてくれるのでいいでしょう。



さゆりには本当に困ってしまいます。じつは私もにげられなかったのです。結局、さゆりが「キスして」といった瞬間に「移動」のコマンドで逃げることにしよう。失敗すると、残された手は超能力しかなく、また遊園地のお世話になるのです。



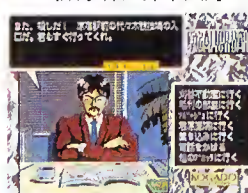
今度ではジェットコースターから飛び降りるのーいやだなぁ

原宿アフタダーク



第1の殺人が起きてから3週間ほどたちます。まだ第2の殺人事件が起きません。どうしてでしょうか。いろいろコマンドをためてはいるのですが、ぼくのMSXはうんともすんともいいません。助けてください。

(東京都/鈴木大海・18歳)



そんなにとりあえずでもわかってますって



●捜査にて。平久→母親の自殺について聞く。君原病院・信也→刈谷への傷害行為について聞く。毛利の足どりを聞く。飯森→毛利の足どりを聞く。安積→毛利の足どりを聞く。安積→写真Aを見せる。●聞きこみにて。ラーメン天来→毛利の足どりを聞く。これらのコマンドを実行したあとに課長室に行くことや「第2の殺人が起きた」といわれるのだ。本当に、めんどくさいけれど、3週間はいくらなんでもかかりすぎだぞ！



容疑者らしき人を何人かにしぼって証人を取り調べ室に呼びたいのですが、どうしたら課長の許可がもらえるのでしょうか？ できたら、最短手順を教えてください。

(神奈川県/のりぶー・16歳)



はい、はい、なんでも聞いてください。●捜査にて。ナルキスの地下→写真Bを発見する。カルテを発見する。香月クリニックの看護婦P→香月が事件当日の宿直でないことを聞く。篠宮→アフロスで働いていたことを聞く。萩



取り調べの許可がおりても、問題は山積みされている。こいつの口をわらせるのも一筋縄ではいかない

森→アメリカの事件について聞く。●出張にて。香月のおばあさん→麻衣は男をきらっていたか聞く。●聞きこみにて。神宮6丁目→業田貴子が君原病院に行っていたことを聞く。業田自宅近所→子供が誘拐された話を聞く。そして課長に取り調べの許可を取ればいい。



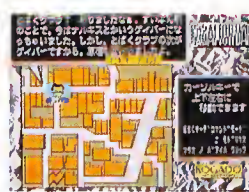
「アフロス」という謎の店の場所がわかりません。事件のカギをにぎっていると思うのですが……。

(埼玉県/たかさん・20歳)



キミのカンは当たっているぞ。その調子でがんばってほしいものだ。

●捜査にて。刈谷不動産の社長→「篠宮がアフロスに入会していた」という話を聞く。篠宮



なんだ、それならそうといつてくれればい

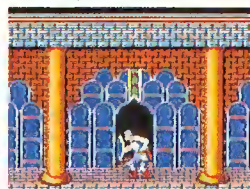
→3回アフロスについて聞く。すると入会していたことをしる。白状し、場所はここから南の方角だという。●聞きこみにて。金森たばこ店→「今のナルキスになるまえがアフロス」と聞く。ナルキスへ直行。

XZR(エグザイル)Ⅱ



グルノーブル村でルーミーがさらわれてしまいました。モンスニー峠の大聖堂の中にルーミーの首輪があるそうなのですが……。

(北海道/つばさ・15才)



不気味に静まりかえった小部屋に、ルーミーの手がかりがある



エグザイルⅡのマップは複雑なので、はまってしまう人が多いみたい。でも、ここはそんなに難しくないはず。大聖堂には4つの入り口があるけれど、右上からなかに入る。最初のはしごを登り扉のなかに入る。あとは道なりに進んで行くと、左のような場所に着くはず。そこにルーミーの首飾りがある。なお、そのあとで一度ユークのところへ行くこと。



ランカー島の森のなかで、ボスキャラらしい大きな鳥を見つけたのですが、どうしても倒すことができません。マギックやドラッグもためしたのだけれど……。

(東京都/ガチャリン・?才)



確かにこの青い大きな鳥の怪物がこの面のボスなんだけど、こいつを倒すには先に吟遊詩人ジョフレ・リュデルを助けなければならぬ。あの鳥はじつは不死身で、



巨大な怪物。対決するまえにドラッグやマギックで最強の状態にしておく

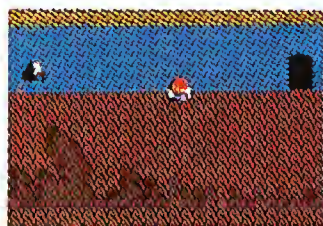
ジョフレが知っている呪文がないと絶対に倒せないのだ。キシュキンダーの森の奥にジョフレはいるはず。そしてこのボスを倒すとミレーユの笑顔と重要なアイテムが手に入るのである。

新九玉伝



シリューダの町から北東にある山のどうくつにサタンリングがあると聞いたのですが、見つかりません。どこにあるのでしょうか。ヒントだけでもお願いします。

(福井県/白木智也・15歳)



右に見えるのが入口で、左にいるモンスターが不自然でしょ



サタンリングはキミの聞いたとおり山のどうくつのなかにあります。入ってすぐの太広間のなかで1か所だけ不自然なところがあるのですが、わかるでしょうか? モンスターがじっと守っている、くぼちはわかりますか? そのカベを抜けていくと、サタンリングの入っている宝箱が見つかります。このゲームは基本的に町の人となかよくして、ヒントをもらって、困っていたら助けてあげて……というふうにしてイベントをこなしていくので、町の人たちの情報は大事です。

孔雀王



「かくれがおか」までできたのですが、お釜のふたが開きません。術もひととおり試してみたのですが、どうやってもだめでした。どうすればいいのでしょうか。

(山形県/炊飯器・?歳)



ここでつまる人が多いなあ。まず、ほこらのなかに入る前に、ほこらをよ〜く調べてみよう。すると、ほこらのてっぺんに場違いな法輪が立っているのに気がつくはすだ。この法輪、一見すると避雷針のようにも見えなくもない。そう、インドラの術で法輪に雷をおとすのだ。それが終わってからほこらのなかに入ろう。それからお釜を隅から隅まで調



ほこらの上にとんがったものが法輪です。これに術をかけるのだ



ゴエモン/風田や峠の釜めし弁当ではない。重要な秘密があるのだ

べよう。すると、ふたの部分にくぼみができていることがわかる。そこにさきほどしますひこにもらった、例の玉を入れてやれば、ふたは見事に開くというわけだ。わかったかな。

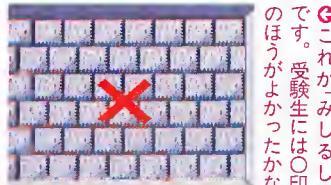


ピラミッドのなかにいるのですが、どうしても上にいけません。持ち物はひかりごけ、まんだら、さんさげき、くさなぎの剣です。私は1階にある×印がとても怪しいと思うのですが。

(愛媛県/大木秋広・21歳)



キミのいうとおり、×印には秘密が隠されているんだ。もっとも、この×印には術はきかないし、いま持ってるものでもダメ。これに関するヒントが1階にある。これには「みしるしゆらぐとき〜」と書かれている。つまり、×印をなんらかの方法で揺らしなさいということだ。それには、あるアイテムが必要なんだけど、「あすもでい」という魔物がしっかり守っている。しかし「あすもでい」がいるところについたら、いつのまにかピラミッドの北側にワープさせられてしまうのだ。これを何度かくりかえしている



これが「みしるし」です。受験生には○印のほうがよかつたかな



でもって、こいつが「あすもでい」。アダモちゃんではない



うちに、ようやく「あすもでい」と戦えるんだけどね。そしてアイテムを手に入れたら、×印を思いきりぶったたけばいいのだ。そのあとはかんたんなので自分で考えてみよう。

サイオブレード・セットアジャスト サイオブレードで画面のアジャストの方法をみつめました。(CTRL)とカーソルキーをいっしょに押すと、押した方向にそれぞれ画面が動きます。また、地上編でルイスを救出したあと、ふたたびルイスの独房に入るともう一度モップを取れます。そのモップを持って男の寝ている仮眠室(仮眠室②)へ行くといくものが取れるようになります。ぜひ、やってみてね。(山形県/荒井浩・14歳)

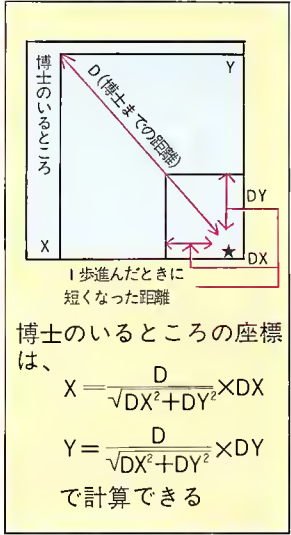
サイオブレード

博士の拉致されている研究所

研究所のなかには入れる。しかし博士が見つけれない。こまった。

(千葉県/のっぴ・26歳)

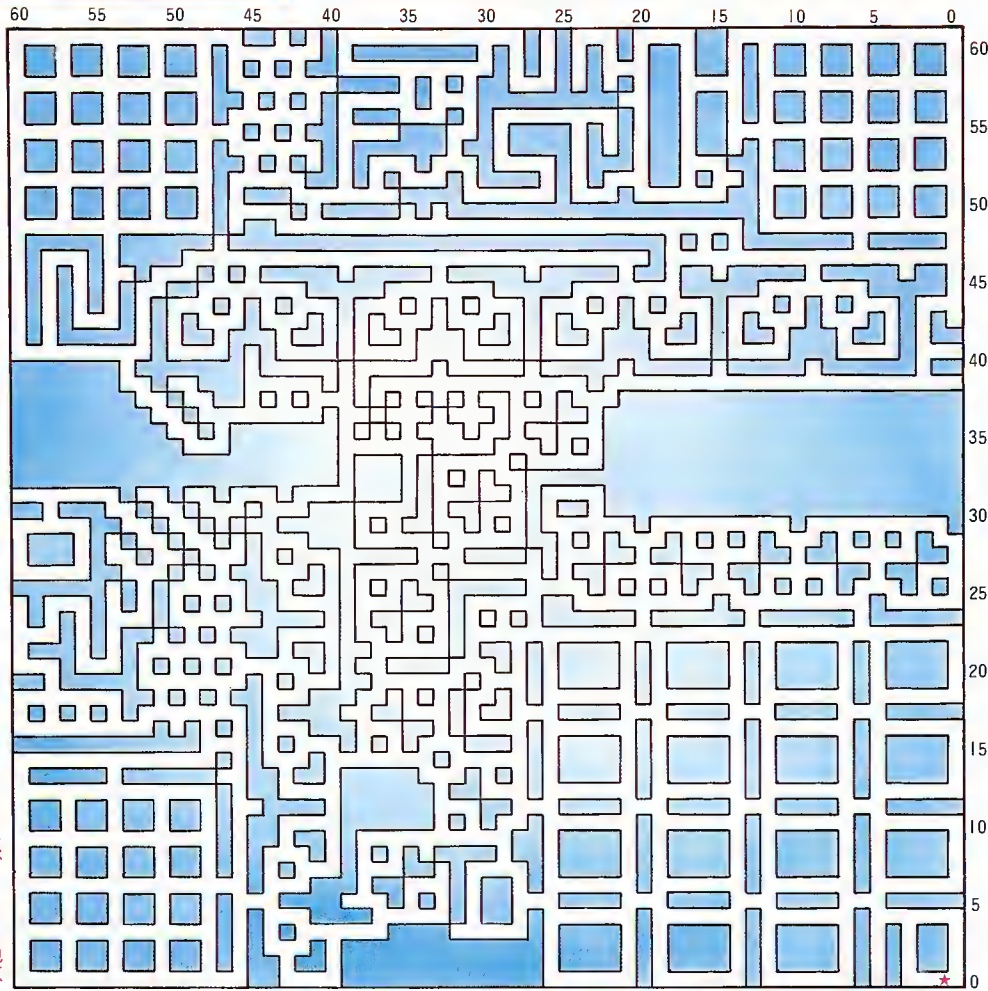
研究所のマップは右のようになっている。まわりに数字が書いてあるのは、スタート地点から北に1歩、西へ1歩と歩くだけで博士のいる位置が計算できるから。下の図のように、中学で習う3平方の定理を使えばいいのだ。



スタート地点でDが65.39だと判明。1歩北へ進みDYを調べる。DYは0.92だった。ふたたびスタート地点へもどってから1歩西へ。DXは0.39だった。ここで上の式を計算すると、まず、ルートを使う3平方の定理の部分は、 $\sqrt{0.39^2 + 0.92^2} \approx \sqrt{0.15 + 0.84} = \sqrt{0.99} \approx 0.99$ だから、 $65.39 \div 0.99 \approx 66$ となる。よって、Yは60、Xは26というふうに計算できる



スタート地点。博士までの距離をメモする。武器選びも忘れずに



★がスタート地点



まず南へ1歩進んで距離をメモする

DY 0.92m



DX 0.39m

スタート地点へもどり、西へ1歩。敵がいるから気をつけてね



監禁されている部屋から出られません。どうしたらいいんでしょうか？

教えて教えて！

(大阪府/キース・17歳)



まず、空調のつまみをはずす。ぐりぐり右に左にまわしていると、何回めかにポロッと取れるのだ。で、そのつまみを使ってドアのスイッチのカバーをはずし、コードをショートさせればドアが開く。これで廊下に出られるというわけ。

ところで、昨年末に発売されたこのサイオブレード、T&E



ぐるぐる回して



げげーっ。はすれやんの

ひさびさのアドベンチャーゲームということもあって感想メフィウスシリーズを知っている人にとっては古い友人に出会ったようでうれしいんじゃない？ わたしはうれしい。(F)



梅の木という深遠なテーマに正面衝突。アーティストへの直は速いのである

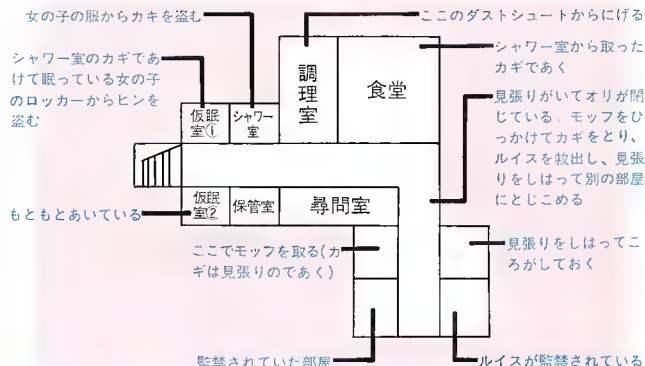
スーパー大戦略・何回も戦えるのとすぐ占領 戦い終えたユニットでも、移動を選択してから戦闘を選択すると弾薬が切れるまで何回も戦える。また、輸送ユニットから兵員を降ろしたあと、兵員の移動を選択してからリターンキーを押すとすぐに占領できる。(愛媛県/森成登・?歳)☆このハガキも多かった。



基地から外に出るにはどうすればいいの? あまり広くないのにドアが開まっていたりして進めません。(東京都/サエキケンゾ・23歳)



基地は下のマップのようになっています。シャワー室から盗んだカギで食堂に入り、調理室のダストシュートに飛びこむのが正しい。



サービス! 女性兵士もいたの♡

シャワー室にて……

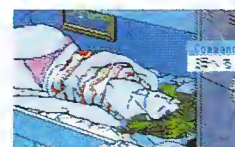
左のマップにシャワー室というのがあるでしょ。ここに、入ると女の人がいるんですよ。しかも、すっぽんぽんで……じゅる。みんながよろこぶかなって思っ……。



⑨このときにいろいろなコマンドを試してみると、いろいろな反応をします。こういう偏執狂的め細かさはさすがT&Eなのではないか?

仮眠室①にて……

今度は、寝姿をのぞいちゃう/ 仮眠室①に入ると……うーん目の保養だ。おっと、のぞくたびにグラフィックが変わっていく。お、お、おお……気をおちつけて、仮眠室②へ行こう。げ、げ、げーおとこだ。おめーらの寝姿なんか見たくない。気持ち悪くなってきた。



⑩男の寝姿は気持ち悪いので……

真・魔王ゴルベリアス



真・魔王ゴルベリアスってマップが広いし、各画面でかならずイベントがあるのでわけがわからなくなるんですよ。敵キャラだって

強くてたおせないし、ボスキャラの前の強制スクロールにいたってはケンカ売ってんのかと思いたくなるぐらいだし……マップがあったらなあ。

(滋賀県/ごるベクン・17歳)



そうなんですよ。各画面全部にイベントがあるのですが、これは下のマップを参照してください。で、イベント(穴)の出し方ですが、マップの左下端から右へ順番に紙面の続く限り書きます。

例)(ファインド)1000・(敵を)1匹倒す/1000/1000・1匹倒す/2000・ボーションを取った/2000/2000・1匹倒す/6000・切り株を2回つつく/8000・勇者の像にぶつかる/6000・2匹倒す/6000・1匹倒す/8000/4000・橋を渡る/2000・1匹倒す/1000/1000・1匹倒す/1000・女神の像にぶつかる/8000・女神の像にぶつかる/4000・切り株を1回つつく/50000・2匹倒す/72000・1匹倒す/80000・3匹倒す/8000・墓を3回つつく/10000/12000・女神の像にぶつかる/4000/2000・勇者の像にぶつかる/2000/1000・2匹倒す/44000・1匹倒す/56000/64000・勇者の像にぶつかる/64000/12000・プレスレットを持って墓にぶつかる/8000/12000・石を2回つつく/10000・木を1回つつく……。

ステージ4

ステージ3

勇者の像	ボーション			岩の精 ラゴン	エニー	フィンクス	妖精 リオ	妖精 リオ	ボーション	妖精 リオ	デューサ
おばば	バイブル	光の精 リリ		エニー	バイブル	木の实	バイブル	ディナ	勇者の像	バイブル	木の精 シェラ
ボーション	太陽の神 ポロン	妖精 リオ	ボーション	隠いの神 マリ	女神の像	ボーション	妖精 リオ	ディナ	バイブル	ランダー	妖精
おばば	ボーション	ボーション	ドラ	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ	バイブル	ボーション	カロン	メア薬	バイブル
宝石が 好きな兵士	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ	メア薬	バイブル	魔法の精 アレ	石碑 聖水	妖精 リオ	ボーション	女神の像	妖精 リオ
ゴルベリアスの 谷入口	レメア シールド	妖精 リオ	空の神 エアー	ナクマ老人			ボーション	勇者の像	物を造る神 スト	妖精 リオ	水の神 セイ
バイブル	妖精 リオ	ディナ	バイブル	妖精 リオ			妖精 リオ	バイブル	妖精 リオ	バイブル	湖の精 レーン
妖精 リオ	いじめられ ている	ボーション	リッチ	妖精 リオ	ランダー	女神の像	妖精 リオ	ボーン ハーブ	アルザス シールド	エニー	妖精 リオ
おばば	バイブル	勇者の像	妖精 リオ	バイブル	守りの神 アロン	妖精 リオ	ディナ	勇者の像	ミリアさんの プレスレット	妖精 リオ	バイブル
勇者の像	妖精 リオ	バイブル	メア薬	妖精 リオ	勇者の像	おばば	ヴァリー ソード	妖精 リオ	スケル	ボーション	グロース
妖精 リオ	ボーション	女神の像	女神の像	バイブル	ボーション	妖精 リオ	物を造る神 スト	バイブル	妖精 リオ	女神の像	妖精 リオ
妖精 リオ	妖精 リオ	デスバ	妖精 リオ	妖精 リオ	ボーション	勇者の像	バイブル	妖精 リオ	妖精 リオ	ボーション	バイブル

↑スタート

ステージ2

……つづき。そんな悪口雑言(あっこうざうごん)に耐え続けたのは製作者の堀川浩司さん。彼は編集部で電話をかけてくるとき、かならず「アルバイトの堀川ですけど」といって電話をとった人を驚かす(ほんとはフリーモデラー)。2月号のゼビウスのジオラマやなつかしの足銀ネコちゃんなどなどモデラーとしての歴史は古い。

⑪なつかしの足銀ネコちゃんもモデラー堀川の仕事なのだ(88年4月号より)

東京の電車 電車のいちばん前に乗っているとよく運転席をガラス越しにながめてる人っていませんか。ながめているというよりも、食い入るように見つめて見ている人とかもいて、電車のいちばん前って人気があるんですよ。きつとあれですよ。ジェットコースターなんかと同じ感覚で、びゅんびゅん風景が流れていくのが気持ちいいんですよ。まあ、ぼくも結構そういうのって好きだからいつもどおりいちばん前にとびらによりかかり、本を読んでいたんですよ。2つ目くらいの駅で高校生が1人乗ってきたんですよ。彼はすっつと前の運転席の例のガラスにとりついて、一心に風景を見つめているんです。おや、と思ったのはこのあとでした。……つづ。



……つづき、ただ風景を見ているだけではなくて、どうやら外に運動手だかに合図を送っているようなのです。……信号点灯確認などよく聞くと、なにかしやべっているのです。ほら、よくJRのおじさんが電車が行ったあと手を線路と平行に振って、行ったばかりの電車の安全確認をするでしょ。ちよつとあれ似てました。最初は信号のたに合図を送るだけだった彼もだんだん大胆になってきたのか、駅警やときにはくると振り返って他のお客さんにまで合図をするようになったのです。……という状況では人間(日本)はみんななうろてて見えないふりをしているんですね。彼が振りむくたびに何人かは顔をそむけたり……つづく。

ちよつとのぞき穴

スナッチャー・コナミにかけてみる メタルギア使うというコマンドを選択すると、ビデオフォン使うというコマンドがあるのでこれを選んで、東京のコナミの電話番号の下6ケタを入れると、コナミからのメッセージが見られます。(鹿児島県/松崎修・7歳)☆いや、このてのネタってよくあるパターンなんだあ。しかし、下6ケタというのは特集をやっているがさすがに気づかなかった。実際ハガキもこの1通だけだったし。

スナッチャー



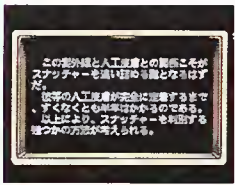
ギブスの年令とカトリヌの3サイズがわからないので、ギブスの家に入れません。
(愛知県/松山健一・15歳)



ギブスの年令は55歳。カトリヌの3サイズは上から、81・58・83だ。ゲームのヒントが載っているマニュアルを読んでみよう。



ギブスの書斎にコンピュータがありますが、パスワードがわからないので動きません。ギブスの死体から紙切れを見つけましたが、なにか関係があるのでしょうか。それともフロッピーディスクに秘密があるのでしょうか。
(秋田県/森田としや・12歳)



紙切れに書いてある「家を捜せ」という文字は重要なヒントだ。自分のキーボードをじっとよく見れば、なにかひらめくものがあるはずだ。そう、(HOME)を押せばいいのだ。こういうちよつとしたひらめきがこのゲームでは要求されるので、頭を柔らかくしてほしい。コンピュータを正しく起動させると、スナッチャーに対するギブスン独自の調査報告がでてくる。これらがまたつぎのヒントになるのでメモし忘れないように。



ギブスンが使っていた情報屋「ナポレオン」に会ったけれど、合言葉がわかりません。
(高知県/坂井浩一・14歳)



合言葉は2つしかない。「百日テンカ」と「革命はオワッタ」だ。これらは、あらかじめガウディーで調べておけば、答えはかんたんだ。しかし、情報屋は金をやらなければ話してくれない。



ギブスの年令は55歳。カトリヌの3サイズは上から、81・58・83だ。ゲームのヒントが載っているマニュアルを読んでみよう。



ガウディーで調べたカトリヌの3サイズ



紙切れに書いてある「家を捜せ」という文字は重要なヒントだ。自分のキーボードをじっとよく見れば、なにかひらめくものがあるはずだ。そう、(HOME)を押せばいいのだ。こういうちよつとしたひらめきがこのゲームでは要求されるので、頭を柔らかくしてほしい。コンピュータを正しく起動させると、スナッチャーに対するギブスン独自の調査報告がでてくる。これらがまたつぎのヒントになるのでメモし忘れないように。



ナポレオンとはおかげさな奴だ

琥珀色の遺言



ハンカチを拾ったのですが、そこから話が先へ進まなくなってしまう。どうしよう。
(東京都/岡田みえ・16歳)



この2人は本当に悪人なのかしら

クリムゾン



獣の吊り橋にいるイエズムという怪物を倒すことができるというグラトフの毒はどこにあるのですか。
(青森県/バボの弟・7歳)



毒の沼の洞窟のいちばん奥にいるじいさんがグラトフの毒を持っています。もちろんイエズムといっしょにいるじいさんと話していなければいけませんし、アーノルドも連れていかないとグラトフの毒はもらえません。が、なにも無理して毒をもらわなくても、ある程度のレベルがあればイエズムは倒せます。でもそのある



かみなり山の不安定な地場はどこを選べばいいのですか?



2ニでスペースキーを押せばいい



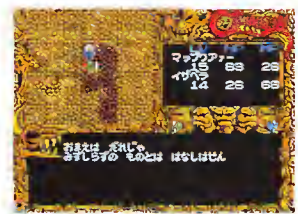
クリムゾン城の最上階の扉がたくさんあるところはどうやって進むの?



これを知ればもう終わりはちかいぞ

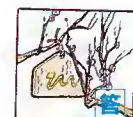


なんでじいじが怪物を飼ってるんだ



アーノルド王子を連れていないため追ひ払われてしまった

程度というのが、ものすごく大変なのでちよつとやそつとのレベルでは倒せません。



ここで用のあるのは1か所だけで、残りは経験値かせぎに利用してください。で、どこを行けばいいかという選んだところが途中で別れ道がなく、1本道になっているのが進むべきところです。それでもわからない場合は写真を参考にしてください。



まず、黒い鍵を手に入れて黒い扉を開けていくと、人が生き倒れているところがあり、扉に入る順番がわかります。2つめまでの扉はまっすぐ突っこめばいいのですが、最後の扉はまっすぐ突っこむと落とす穴にはまってしまうので気をつけましょう。



とりあえず、容疑者に結城一馬を選んでおきます。彼は家族や使用人から嫌われているので、だれに聞いても悪口しかいいません。順番としては、家族や使用人から一馬の評判を聞き、執事の辰野

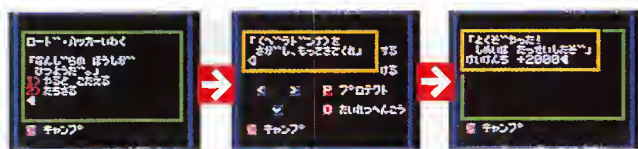
銀蔵に一馬について聞く。ということをや3度ぐらいくりかえすと、一馬を追及することができるようになります。そうしたら大廊下で証拠品を探していると敦男に出会います。2階の林太郎の部屋に行くと第2の殺人が起き、一馬が殺されます。





クエストをこなそう

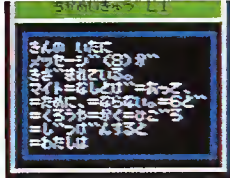
読 クエストは大きくわけて15ある。いちばん重要なのは、キーカードを手に入れることでしょうね。やっぱり。
(岡山県・若松秀敏・7歳)



👉クエストを受けて
👉それをこなすと……
👉いいことがあるぞ

金の板がカギをにぎる!?

⑤このままではなん
のことかわからない



(愛媛県／森下尚代・?歳)

ご応募ありがとうございました

送ってくれた、岡山県の若松秀敏さん、そしてヴァーンの各エリアごとの攻略ガイドを送ってくれた神奈川県のスーター間杉さん、以上3名の方にゲームをプレゼントします。上記3名の投稿を組み合わせでクリアできました。2月号で掲載した方にはテレカをプレゼントします。

ウル技もあったりして

➡ 7ヶタの経験値と所持金。すごいな



➡すごい勢いでレベルアップしていく

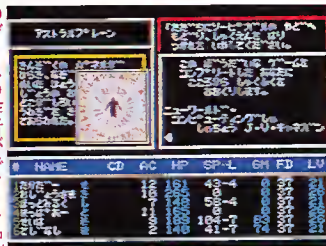


エンディングが見えてきた

讀

の紋章
いれば
ことは

②ゲームの作者がでてきて祝福してくれる。商売うまいぞ



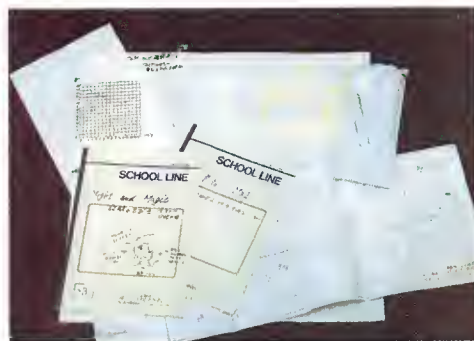
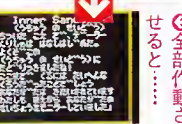
ことではない



◆キーカード
で作動させる



←全部作動させる……



●これが優秀者の投稿作品の写真です。それにしても長い道のりだったなあ……

わーい
おわった

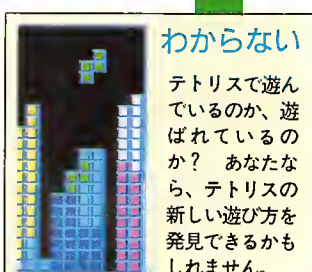
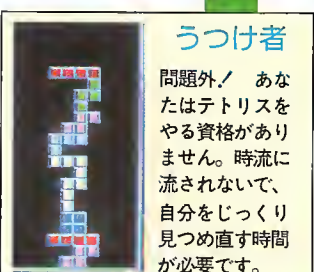
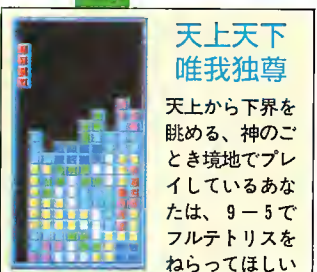
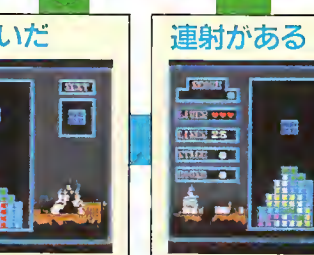
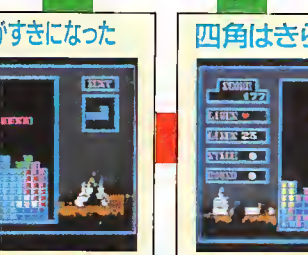
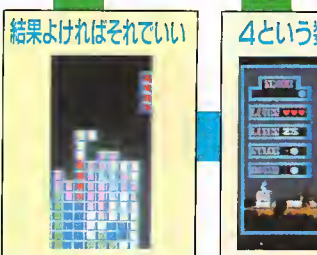
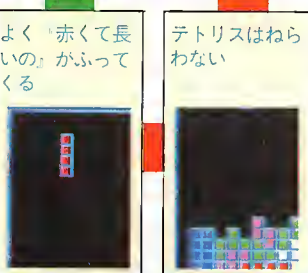
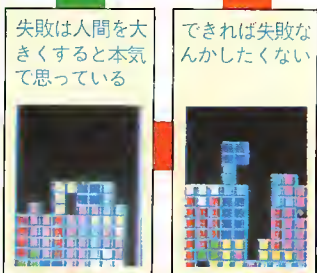
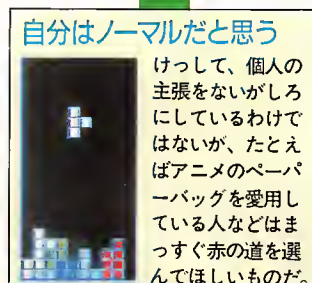
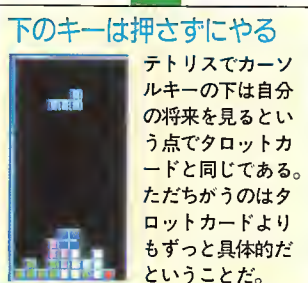
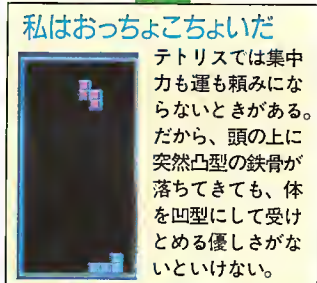
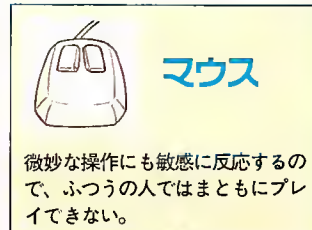
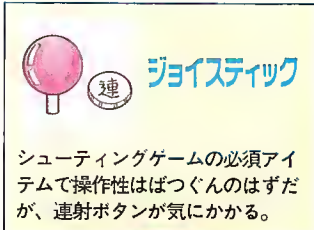
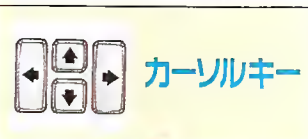
ゲーマーズ
すべしやる

テトリス

編集部ではやったテトリスの遊び方。①デモ画面にして、コンピュータの手を予想する⇒テトカルチョ。②ブロックを意図的に落として、絵を描く⇒アートオブテトリス。③1手ごとに交代してプレイする⇒二人羽テトリス。それから……えーと、そう、テトリス診断。

いつもテトリスをするときに使っているものを選ぶ。質問に対して「はい(緑)」、「いいえ

(赤)」、「べつに(青)」を選択。途中で行き詰まらずに下まで行くと、ありがたい講釈が聞ける。



シヨートンクセジ よくF Bで今月は二でなんとかショイがあるを書いてあるが、あの情報ぼくの役にたつたことはない。なぜなら、ぼくの住んでいる富山県にショイがきたことはないからだ。(富山県 荒井雄一、12歳) 私の友人Rは日立を憎んでいる。彼は安売りにしていたMSX2を買ってきてもうこんでいた。しかし、その喜びもつかのまだった。いっしょに買ったスーパートリートとをプレイしているとバグってできない。そう彼のMSX2はV R A M 64 Kだったのだ。千葉県/清原公平・?歳/2月号の裏表紙のバナニックスの2つの広告は19288色になっていた。先月までは19288色だったのに……。(滋賀県/加藤修志・?歳)

グレイテストF-1 ザ・ほめろし スピリット受験スペシャル

G. Dを買った。とても、楽しかった。ストレートもコーナーもスピードは同じ320km/h。眠りながらあそべて、健康になりました。ありがとうT&E。

(大阪府/GD大好き・17歳)

F-1スピリット3Dスペシャルを買って2人プレイであそんでみました。すごくゆっくり



⑥セッティングなんか知らない

になって、スピコンをかけたときのようにした。

(福岡県/ぼぽろん・14歳)



⑦このスピードでコーナーを曲がれる

G. Dでレース中パワーアップにして左コーナーを曲がっていると、上のキーを押して



⑧車がなくなるとおそくなるみたい

しまと……コマンドモードにもどってしまうのです。

(京都府/加藤修・18歳)

ゴーフアー・マップクイズ

ゴーフアーを買ったキミたちのためにおいしいクイズをやっちゃうぞ! クリアすれば答えがわかってしまうのだ。

では、問題。5、7、8の各ステージでマップを取らなければクリアできないのだけれど、このマップの取れる位置をア〜ゾのなかから3つ選んで、十

字軍までハガキ(封書は失格)で送ってください。しめ切りは2月15日(消印有効)です。まだ、クリアしていない人は大急ぎで、持っていない人も5%の確率にかけてドンドン応募しよう。さて、気になる商品のほうだが写真のティッシュボックスを15名の正解者にプレゼント(正解

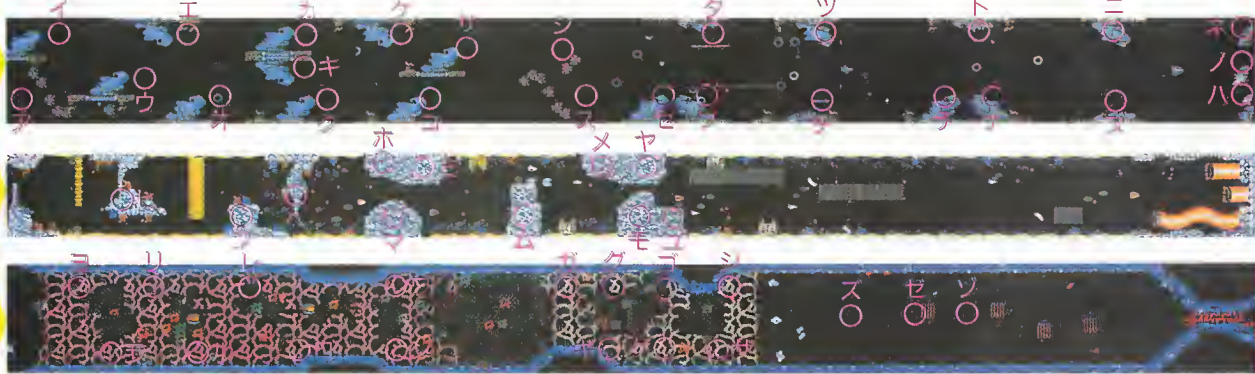
者多数の場合は抽選)。またプレゼントの発表は発送をもってかえさせていただきます。

●ゴーフアーかくしコマンド●
F I N D→エクストラステージの入口マークが表示される。/
E X P A N D→シールドとフォースフィールドの効力が倍になる。/
G O O D→ゲームがやさしくなる。/
H A R D→ゲームが難しくなる。



⑨なかなか、かついいティッシュボックスだと思いませんか?

ステージ5
ステージ7
ステージ8



こっそりやつちゃう! 激ペナ

読者の作ったチームをウォッチモードで対戦させる「激ペナ大会<全国版>」今回は「ディスク」のみの選抜です。ディスクを持っていない人は残念ながら参加することができません。また、1人1チームしか参加できません(複数チームあった場合には無効になりますので、御注意ください)。当然のことではあ

春の選抜大会告知

りますが、ウル技を使っているチームは即無効になります。しめ切りは3月15日必着です。1か月半程期間がありますので友だちに知られないように、こっそりとチームづくりに精をだしてください。なお、応募されたディスクの返却はしません。

賞品はまだ考えていませんが、来月号で発表できるといいな。

投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けてきます→Q & A。③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。④ザ・ほめろし→ソフトの辛口の批評。⑤みんなで救ってあげよう→困っていたらみんなが救ってくれる。ネタを送れ。⑥とびらのアイデア募集→きみのアイデアが十字軍のとびらを飾るかもしれない。⑦究極のモンスター→イラスト→キミの趣味のモンスターのイラスト。⑧新コーナータイトル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人にはMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

情報 おもちゃ箱



FFBを読むときは
なにを食べるとおい
しいか考えてみよう

ファン

ファン

ボックス



新製品 あいWXなみの
ワープロ機能だ

パナソニックのワープロカートリッジ

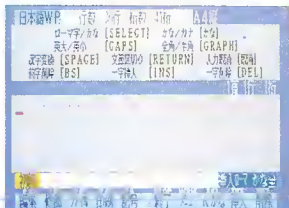


①最初に出てくるメニュー画面。
AIWXの内蔵ソフトとほぼ同じ

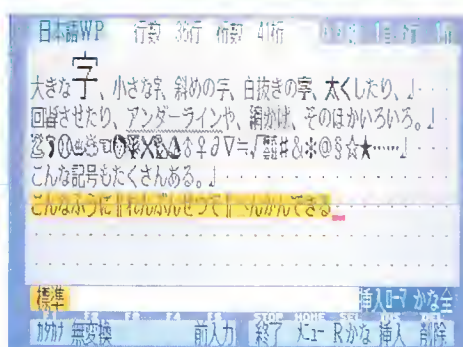
パナソニックの代表的なMSX2+, FS-A1WXに内蔵されているワープロソフトはなかなかすごい。ハードに内蔵されたソフトなので、Mファンではあまり紹介していなかったが、このワープロ機能とほぼ同じものが単独のカートリッジ(システムディスク付属)になって発売される。発売予定は2月下旬、価格は未定。

カートリッジのなかにJIS第1/第2水準の漢字ROMや、MSX-JEを内蔵しているので、VRAM128Kでフロッピーディスクドライブを内蔵していれば、どのMSX2でも使うことができるのだ。

ただし、日本語BASICは



②つねにキー操作図が表示されている「ワープロ・初級」の画面

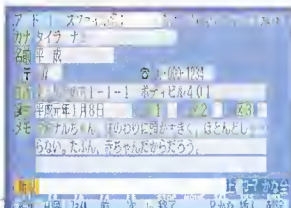


③一気に入力して一気に変換する連文節変換機能はもちろん、文字の大きさや飾り付けもいろいろできる

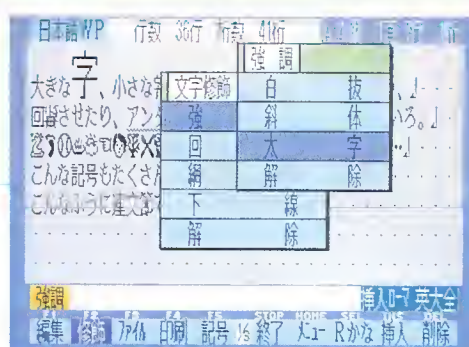
内蔵していない。

■ユーザー辞書機能もある

かな入力でも、ローマ字入力でも文章を打ちこめて、連文節変換。これはMSX2用のワープロとしては常識になっているのでとうぜんとしても、変換のスピードはかなり速く、文節の区切りを指定しながら続けて打ちこめる機能があるので、変換効率も高い。使いこむうちに辞書が自分になじんでくる学習機能もあり、ユーザー辞書に最大90個まで自分用の単語を好きな読みで登録することもできる。



④ハガキの表書きやタックシールへの印字にも使える住所録機能



⑤機能を選ぶとそれぞれのメニューがマルチウィンドウで出てくる。選択していくだけで使いこなせるのだ

画面表示は、標準モードで横31桁×縦8行、縮小モードで横41桁×縦11行を一度に見ることがができる。ほかに、文字の配置のぐあいだけを見る、レイアウト表示機能もある。

■わかりやすい操作方式

編集機能は、複写、移動、検索など基本的なもの以外に、指定した文字列を別の文字列に置き換える置換機能などがある。

また、文字の大きさは標準の4分の1から4倍の大きさまで7種類が指定でき、白抜き文字や太文字、斜体、回転など修飾機能も楽しい。

文書中に図形やイラストを入れることもできるし、用紙もB4、A4、B5、ハガキ、原稿用紙、システム手帳のリフィル用紙など幅広く使えるのだ。

機能が多いとキー操作がめんどうそうだが、このワープロカートリッジの操作は基本的に画



⑥自分で好きな形にデザインできる外字機能もある

面表示されるメニューを選択していく、覚えやすく、わかりやすい方式をとっている。

■住所録やラベル作りも

ふつうのワープロとして使う以外に、キー操作図がつねに画面に出ている「ワープロ・初級」や、ワープロの練習ができる「ワープロ・レッスン」のほか、住所録機能や、カセットテープ、ビデオテープ、フロッピーディスク用のラベルを作る機能もついているのだ。

※問い合わせ先＝松下電器コンピュータ事業部 ☎06-908-1151



新製品



ハンディプリンタやイメージ スキャナをつなげて使う

スキャナをつなげて使う

両用インターフェイス



④FS-1FAI。システムディスク 2 枚と AC アダプターが付属している

1月号のFFBでは開発中のためイラストでの紹介になったが、うわさのイメージスキャナ／ハンディプリンタ・インターフェイスFS-1FA1(価格9800円)が昨年末松下電器から発売された。MSX2(VRAM128K)またはMSX2+用で、2DDディスクドライブとJIS第1水準漢字ROMが必須だ(内蔵型は不要)。

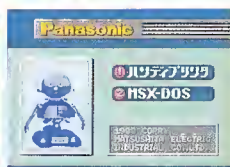
これで、松下のハンディワー

プロU1シリーズ用に発売されていた別売りのイメージスキャナFS-RSU1W(2万4800円)やハンディプリンタFW-PU1B(1万6800円)がMSX2/2+でも使えるようになったわけだ。

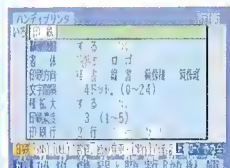
インターフェイス+ハンディプリンタは、いろんなところに文字などをプリントすることができるほか、ちょっと遊びも楽しめる。

インターフェイス+イメージ
スキャナなら、イラストなどを
読み取って、グラフィックツ
ールやBASICで利用できるほ
か、FS-A1WX内蔵のワー
プロソフトや左ページのカートリ
ッジでも活用できる。

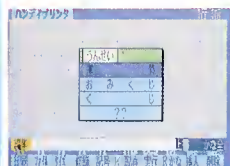
※お問い合わせ先＝松下電器コン
ピュータ事業部 ☎03-908-1151



④ハンディプリンタ用のメニュー画面



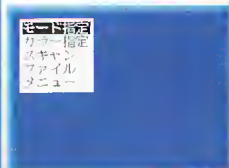
④ほか、字の大きさや修飾
もいろいろとくふうできる



①ちょっとした占いが楽しめる「うんせい」機能



●グラフィックツールメニューはAIWX/FX専用



④スクリーンモードや色を選んで取りこめる



④実際に手書きの絵を取りこんでみた例

新製品



24ドットの熟転写漢字 プリンタに色がついた

プリンタに色がついた

ソニーはカラープリンター



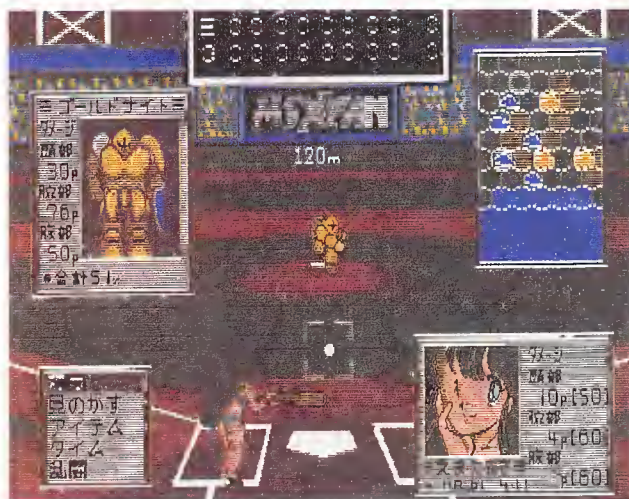
●HBP-F1C。幅380×高さ70×奥行き210mm、重さ2.9kg。マルチカラーの特別なインクリボンを使用してカラー印字ができる

2打席連続のパナソニックパワーに対して、イツツアソニーも負けてはいない。こちらは、2月21日にMSX用の熱転写式24ドット漢字カラープリンターHBP-F1Cを発売する。価格は4万9800円。

カラー印刷ができるという点
 以外は、発売中の24ドット漢字
 サーマルプリンターHBP-F
 Tと同じで、JIS第1/第2
 水準漢字ROMを内蔵している

うえに、和文は標準、ポエム、かしこの3種類、英文は標準、ポエム、デコの3種類の字体で印字できる。また「葉書宛名印字モード」を装備していて、住所、名前を入力するだけでフォーマットにあわせて印字することもできる。用紙は、ハガキ大からB4サイズまで印字可能だ。

このプリンタを利用して、たとえば、1月号のゲーム十字車のタイトルバックに使った不思議



① 1月号の十字軍で使用した編集部特製のCGをこのHBP-FICでプリントアウトしてみた。画面写真のようにはいかないがなかなかきれい

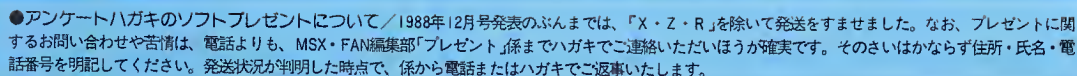
議なゲーム画面のCGも、ごら
んのとおり、紙に印刷できてし
まうのだ(110ページにもこのブ

リンタのサンプルがある)。

※問い合わせ先—ソニー御相談
センター☎03-448-3311



●作ってたら怒るぞ ぼくの学校には校歌がありません。だから楽業式などはとても楽です。ちなみに校則もなく、3年生は髪が赤かったり、太いズボンをはいたりしてます。1年の制服はダサくて、ボタンはなべのフタみたいで、日光があたると服はしま模様になります。ぼくの弟がこれを着るのかと思うととてもこわいです。(山梨・竹野直己)⇒弟思いの竹野、「作ってないだろうな。せひ写真などもほしかったぞ。(バ)



最新GM情報



ファミコンジャンプ英雄列伝一
G.S.M.(FC)BANDA I
1ー=アレンジ4曲とSEエディット2曲、オリジナルは完全収録。ソフトの発売より4日は
やい、2月21日発売予定。CD
2500円、テープ2200円、LP2000
円。(ポニー)

サイバリオン-G. S. M.
TAITO 3-(仮題)=タイトルと『チェイスH. Q.』のアレンジが収録される予定。発売日は3月21日。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)

※コナミのビデオ3タイトル一挙発売！＝ビデオ制作では、もうすっかりおなじみのコナミ。



今回は制作コナミ、販売ポニー
で以下の3タイトルを出す。

●サンダークロスは昨年10月のAMショーで、衝撃デビューしたシューティングゲームのビデオ化。『サンダークロス』はMSXやファミコンなどへの移植予定もあり、全ステージ完全収録なので攻略ビデオとしても使えそう。ゲーム・ヒストリーは'81年度作品を収録。30分カラーHI-FI ステレオもので、VHS、βとも3800円。

●悪魔城ドラキュラ=コナミのゲームで、ビデオ化してほしいアンケート第1位の作品がコレ。要望にこたえ、アーケード版全6ステージ完全収録でビデオ化。ゲーム・ヒストリーは'82~'83年度作品を収録。30分カラーHi-Fi ステレオもので、VHS、βとも3800円。

●コナミ・ベストセクション=上の2タイトルに、ビデオ化希望アンケート第2位の『SUPER魂斗羅・エイリアンの

逆襲』を加えた3本を、まとめて収録。ゲーム・ヒストリーは'84～'85年度作品を収録。30分カラーHI-FIステレオもので、VHS、βとも9900円。

3本とも2月21日発売予定で、レンタル可。「コナミ・ゲーム・ヒストリー」と題した過去の名作8懐かしゲームを約5分にまとめた映像がそれぞれ付く。

※**サイトロン・ファンクラブ**紹介＝ポニーキャニオンのGMレーベル「サイトロン」には、GMマニアのためのサークル「サイトロン・ファンクラブF.S.G.」がある。会員になると月1回の新聞、3か月に1回の会報、無料レンタルビデオ『デジタル・ビデオ・プレス』（第2号は2月下旬リリース）の無料郵送レンタルサービスなどの特典が受けられ、さらに各メーカーのサウンドチームのサインプレゼントもある。入会金1000円、半年会費1200円。まずは、自分の住所、氏名を書いた返信用封筒(60円切手も貼る)を同封して下記まで封書で入会案内書を請求してみよう。

〒150 渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 サイトロンアンドアート(株)内 F.S.G.
「入会案内書希望」係
ドラゴンスピリット～エモーションナル・サウンド・オブ・ナムコット＝PCエンジン用ソフト『ドラゴンスピリット』妖怪道

中記「ギャラガ'88」をオリジナル収録。全部の作品のSEも収録。CD3000円、テープ2500円で発売中。(アポロン)

※アポロン今後のリリース情報＝3月21日に『ウィザードリィⅡ』（ファミコン版）の羽田健太郎氏によるクラシカルアレンジを予定している。

※キング今後のリリース情報＝
3月21日に、『戦国ソーサリアン』と『ピラミッドソーサリアン』を同時収録した、両A面のGM集が発売される。オリジナルとアレンジバージョンの両方が入る予定。4月21日には、コナミの制作で『サンダークロス』のGM集が発売予定。4月5日には、すぎやまこういち氏アレンジ、ファミコン版『ジーザス』のGM集が発売予定。さらに、5月には日本ファルコムの話題シューティング、『スタートレイドー』のGM集も出る。

※ポリスター今後のリリース
情報＝4月5日にセタのGM集
を発売する。収録ゲームは『ツイン
イーグル』『特殊部隊UAG』
『ベトナム』『目撃』など。ツイン
イーグルは、あのボーカル曲の
フルコーラスバージョン。

聴いたNON

★ども、GM担当のただけです。試聴の感想を聞きたい」という声がとても多いので、こんなコーナーを始めてみました。どうせやるからには、感じたことを思ったことをすばりと書くぞ。●ビデオゲームグラフィティVol.3＝アレンジを手がけたのが、米光亮という寂野目洋子などのアレンジを担当している人らしい。ハッキリいって、まったく知らなかったが、非凡な才能が聴きた。 (2・ピクター)●ナムコット(PCエンジン)ドラゴンスピリット(ビデオ)＝PCエンジンの、プレイ画面そのままのビデオなので、少しおもしろみに欠けた。アーケード版だとよかつたのにね。(2・ピクター)●大魔界村＝「大魔界村」のアレンジは弦楽四重奏曲。「いかにもノ」というかんじでスゴクいいんだけど、あの「チャ～ラ～ラ～」という曲ではないので、ボクとしてはちよつと残念だった。(2・ボニー)●IMAGE FIGHT＝「GAME WARS」と題された、約15分のアレンジ・メドレーにつける1枚。一定のリズムを刻むドラム的なか、鳴きのツインギターがR&Bふうにみごとにからんでくる。R&Bという、異質のジャンルのアレンジではあるけれど、なかなかどうしてみごとにハマってます。(2・ボニー)●忍者龍剣伝＝アレンジよりもグランドアップバージョンのほうにひかれた。これは、普通のファミコンから流れる「忍者龍剣伝」に、さらに、ファミコンの音源を2、3音プラスして作つたもの。まさに、数々の味を十分に引き出し、方法だと感心してしまつた。なんだ、ブルメ奏曲のようなんだ。(2・ボニー)●ドラゴンスピリット＝曲にはすべて、ナムコの担当者みずから演出したエフェクト処理がほどこされていて、オリジナルとはまったく雰囲気違つていた。(今月・アポロン)★カッコーは掲載号と発売元。このコーナーへの意見や感想など、お待ちしております。

●質問です／プレゼント付きのハガキって派手にするとかたるとかいいですね。でも私が由緒者なら、そういうハガキを見て、「でしゃばりめ、ハズレにしてやるぞ」とか思うでしょうね。人によっては「そんなにほしいのか、おっしゃって当選にするでしようけど。どっちも得かぞう? (後野・沢田健信) →派手にするとかたるとかなんてどしゃぶったのかしらないけど、抽選ってことはお世辞にもかたくなえ。どうくふうしては抽選なんぞだ。(八)



●試写会応募方法／往復ハカリに①住所②氏名③年令④学年(職業)⑤電話番号⑥希望の会場・日時を明記して、〒162東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1 KSビル3F 株CBS・ソニーグループ映像ソフト事業部「レア・ガルフォース」完成試写会係まで。●日程／2月27・28日＝東京・九段会館、3月4日＝名古屋・名古屋文化センター、3月5日＝大阪・万国博ホール、3月11日＝福岡・明治生命ホール、3月12日＝札幌・共済ホール、仙台・日立ファミリーセンター、広島・SONY広島第2ビル、熊本・安田フォーラム。



試写会のチャンス

ビデオアニメ『ガルフォース』の新シリーズが近々登場する。前のシリーズは「宇宙章」だったが、こんどは「地球章」として、最終戦争が起こったあとの西暦2089年の地球を舞台にしている。タイトルは「レア・ガルフォース」(CBS・ソニー)。β、VHS、LDで各5800円。ビデオは3月21日、LDは3月26日発売予定。



⑤試写会に行きたいノ

アニメの完成試写会が2月下旬から全国各地で行われるが、抽選で招待してくれるそうだ。応募方法は上の欄外を見よう。しめ切りは2月15日、急げノ



THE NEW MSX FAIR レポート

その3

大阪 2800人



①あーばーな姿はT&Eの吉川氏

1988年12月25日、フェアの6会場目はABCエキスタ。来場者数はついに通算1万人を突破した。このころに発売されるソ



④人が多くて写真に入りきらないフトが多かったせいか、ソフトハウスの方がステージにあがると、いつもよりつっこんだ質問がとびかって盛り上がった。とくに自然画のセーブコーナーが大にぎわいで、100人以上の人が押し寄せていたのだ。

神戸 1100人



④ナムコの吉積氏がゼビウス紹介

12月27日、最後のイベントは、大阪から新快速で20分ほどの神戸・星電社三ノ宮本店で開かれた。三ノ宮と元町をつなぐアーケード街は、お正月準備でたい



④グーを出せば勝てそうへんな人出。なんとなくウキウキしてしまう。この近くにコナミの本社があるせいか、会場にはコナミの開発の人がいっぱい来ていたのだ。会場に来ていたみんなは気づいたかな。



ベスト10速報

ディスクステーションがあいかわらず強いが、それ以外は年末に発売された、出てくるべきソフトが出てきたという感じ。11位以下にも『XZ II』や『マスター・オブ・モンスターズ』、『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』が顔を出している。ようやく新旧ソフトが代わりしたという感じだ。

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	2	ディスクステーション創刊12号
2	—	スナッチャー
3	—	スーパー大戦略
4	—	ゼビウス
5	3	FMバック
6	7	レイドック2
7	1	ぎゅわんぶらあ自己中心派
8	6	F-1スピリット3DSスペシャル
9	4	ラスト・ハルマゲドン
10	—	サイオブレード

(1月15日調べ)



さあ応募しなさい

そうそう、抽選は抽選だから抽選なんだ。なにも考えず、さあ応募しなさいノ

●スタジオ・オブサイドより

①麻雀ソフト『華三眩』(MSX 2/2+、VRAM128K、2D 3枚組)……3名様。初級麻雀、ドラ爆弾麻雀、役満麻雀の3タイプのゲームが美少女相手に遊べるソフト。6800円で発売されたばかりなのだ。オフサイドさん、太っ腹。

●ポリスターより

②『ラスト・ハルマゲドン』のステッカー3枚……5名様

●リバーヒルソフトより

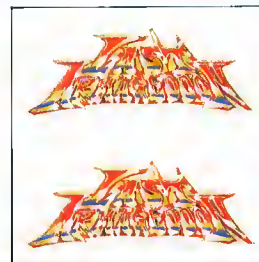
③『琥珀色の遺言』のシステムノート用定規……5名様。システムノートを持ってなくてももちろん使えるよ。

●編集部プレゼント係より

④平成元年記念ゴージャス福袋……5名様。読者プレゼントを長くやっている、ちょっとしたものいろいろとあまってたまってくる。今回はそれを在庫



④美少女麻雀ソフト『華三眩』



④ラストハゲンのステッカー



④『琥珀色の遺言』のシステムノート用定規

一掃整理するのだ。なにが入っているかはお楽しみ。なんでもいいからほしいという人向き。

しめ切りは2月25日必着。発表は4月8日発売の5月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。



●Mファンで世の中を知ったわたしノ日本は小さな国だと思っていたが、最近そうじゃないような気がする。たかが雑誌1冊のアンケートの抽選で、もう7、8回応募してるがあたらない。世の中は広いんだなあ。今度は、みんなが応募しそうなゲームに送ったが、あたらなかった。このハガキ届いていないのかもしれない。届いてたら「ゴーファアの野望」くれ。(北海道・高橋望)→僕に。僕にゲームを買うの。それが世の中ってものよ。(バ)

おはなしこんにちわ



自粛

なんとなく裏に服しつつ、平成おめでと。平成といえば松平健。平らという字が似ているだけだが。

●1月号の松平健の華園なサイドステップで思い出したが、私はそのステップをなにげにまねていたら、体力測定の後復跳びでクラス1の78を出した。ちなみに関口宏は「100人に聞きました」でいつもああいうかっこうをしてるので、脇腹の筋肉が一般人より発達していると見た。(宮城・相沢英之)

小柳ルミ子の夫は顔がせまくてまっすくな、いかにダンサー顔。早く目をさせ。

●バボ、「だじょうぶだあ」の石野陽子みたいに照れがあるのか。松本典子を見ならえ。ほんとうの3サイズをいえ。(北海道・秋葉菜)

松本典子は「うんじゃらげ」をほんとうに楽しそうに踊る。かなりいいやつにちがいない。

●太川陽介はどうしてしまったんだろう。あの浅黒い油顔。「100%太川陽介ヒゲ濃いぞ」等のヒット曲を出していたのに、寺社のコマイヌとして大場久美子とならんでいるかもしれない。(埼玉・金保新一)

太川といえば、キミにあげるシャルダン。フォークギターを持って出窓に腰かけるなんて、いまなら絶対に作らないCMだ。

●「三枝の爆笑クリニック」を見にきているオバサンたちは、1日の3分の1は笑っているにちがいない。(愛知・長谷川昭男)

●ドリフタースのコントはたいいとおもしろいけど、なぜか笑ってしまう。『ドリフ大爆笑』で流れるオバサンたちの笑い声はプーンとほんとにいい口臭がしそうだ。(愛知・長谷川昭男)

あれは「竹の会」とか、笑い声のさくらというが、そういうオバサンたちがやっていると、かならず同じ声に聞こえる。10年まえもいまも同じだ。なぜだ。業界人よ、答えろ。

●ぼくはときどきあの体操の池谷、西川を見に行くが、有名人に会うのはな

ぜか緊張する。推薦で大学に行けるのがうらやましい。(大阪府・牧角吉治)

牧角は清風高校の2年だ。こんな手紙を書くヒマがあったら、池谷を買ってこい。じつはかなり好きなタイプだ。わたしのいた高校にも「自転車通学」を歌っていた壺井つみか売れなくて帰ってきたが、知らないよな。

●引越屋さんでアルバイトしてますが、日本文化センターと番号が似ているので「足が痛くならない座イスをくれ」だの、「磁気腹巻きを2セット」だの、一方的にべらべらしゃべるおばさんが多くて困っています。(東京・須藤いづみ)

日本文化センターの、犬とかクマのぬいぐるみのなかに入って寝るフトン。あれは怖い。うしろから犬に抱かれて眠るようで、いてもたってもいられないではないか。

●Mファンの1月号は高かった。ま、いいや。おもしろけりゃ。(高知・沢松雅史)

このひとことは深い。つまんなくて高いと最低だね、あははは。けっこう痛いぞ。おっ、もう終わりか。なにはともあれ平成だし。



●千葉・菅原由行「おれ、また出たな。モアイにやられているカツオ少年は、まぎれもなく、日常的にしょもないちょっかいを出してはクラスメイトになぐられてる菅原由行の姿だ

暮らしの適当手帖

3月のテーマ：
子どものうわさ話

50ccのバイクより速く走るという

「口裂け女」がはやって、全国各地で同時に「さっき商店街で見た」などのうわさが流れた。「のび太は実在の34歳植物人間」説、「エマニエル坊やは40歳」説から、絶対にありえるはずのない「幸田シャーマンの顔はビニール製」説まで、小・中・高校生のうわさのパワーはとまるところを知らない。雑誌「投稿写真」のコーナーでも有名なが、今はめくるめくうわさの数々の一部をざっと紹介してみよう。

●おすぎとピーコのおすぎ、山手線にはまれ、笑われる

●森末慎二、夜の六本木でバイク転倒。病院にかつぎこまれ、4針ぬう

●パワーズのちび、発狂して入院。先日テレビに出ていたがやはり変

●NHK「できるかな」ののっぽさん、もと女性で性転換している

●のっぽさん、歯槽膿漏で総入れ歯

●美空ひばり、代々木のバーマ屋に出現(それがどうした)

●浅香唯、あせもで悩む睡眠不足

●いとうせいこう、結婚したためファンの女の子にエラつかまれどなられる

●岡部まりの鼻は整形

●岡部まり、真光の信者で幹部クラス

●甲斐智恵美の弟は輪島そっくり

●つみきまほの親は猿

●浜幸、ビートきよしは女

●斉藤由貴、標準体重8キロオーバーで集鴨の病室に通いつめダイエット

●斉藤由貴の兄、防衛大の幹部候補生

●幸田シャーマンは64歳

●松平健はハゲ、田中康夫もアデランス

●菊池桃子、高1、2、3と検便を盗まれる

●菊池桃子、中学時代、ぎょう虫検査にひっかかる

●山本益博、いわしにあたって食中毒

●安部龍二、ほんとうは小男。テレビに出ているのはダミー

●工藤静香、渡辺美奈代と大ゲンカ

●我妻佳代の姉の戸沢直美、直美グッズをラジオでプレゼントするが応募者ゼロ



●子門真人、庚申塚で本屋の主人

●ムキムキマン、ホストとして大活躍

●「ゴジラ」の米国での公開時、沢口靖子を見たアメリカ人が「これもSFか」と興味悪がる

●JR東中野駅の事故車に芸能人同乗。アン・ルイスは運よく手前の新宿で降車、しかしラ・ムーの黒人女性、事故にあう

●「なだしお」の艦長はかなづち

●サザエさん、最終回は、カツオの素行を気に病むサザエの自殺で終わる

●マスオ、のりすけの妻とい子と不倫

●カツオ、ローラースケートに興味を持つ

●岡田有希子の死体を撮った報道新聞の記者、人が集まるまに足でけとばして表の写真を撮り、その後けりもどす

●「子猫物語」チャットラン、何匹も死ぬ

●八代亜紀、新幹線でワンカップを飲み、ペロンペロン

●南野陽子、泣きじゃくる大学生のBFに足げりをかまして上京

●伊藤つかさ、雨の青山へ林家こぶ平とペンツで消える。秋元康かもしれない説も

●高島忠夫の息子、顔がくどい

●高島忠夫の次男、成城大の女にふられる

●売上税反対デモに野村義男が参加

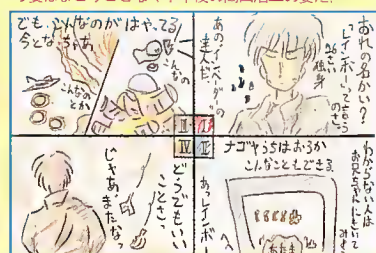
●国生さゆりの弟、山口県徳山市のロッテリアでアルバイト中

●謹慎中のたけし、「たけし城」のタケシ人形に入っていた

前号に続き、突然終わるか情報を持つ。ホントに待つ。



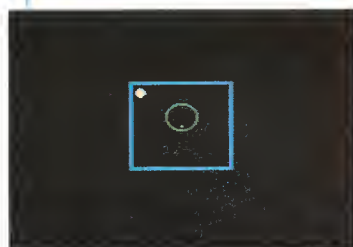
●大阪・高田浩二(16歳)→ばかやろー。おじさん、おばさんをなめんなよ。インベーダーを笑うものはドラクエに泣くんぞ。おもていつか年をくうんだ。この後ろ姿はまごうことなく十年後の高田浩二の姿だ！





まず軽く遊ぶなら、P43〈ドットガンナー〉、P44〈しゃんけーん〉、〈TWO-LINES〉の1画面トリオ。プログラマ諸君にはおなじく1画面タイプのP45〈パターンエディタ〉がお役にたてばラッキー。P46〈Pick up!!〉と〈テクニカルクイズ〉、P47〈はさみごっこ〉は対戦式のN画面タイプ、P

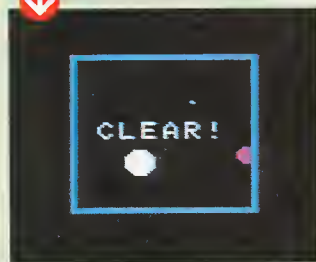
47の〈DOG FIGHT〉とP48〈OHI ACTION〉、P52〈PLANET BATTLEふたたび〉は1人で戦うファイティングゲーム、レースを楽しむならP49〈DYNAMITE RACE〉、P50〈激走レーシング〉が最高にもしろい。



↓ 色とりどりの星が散らばるなかをFM音源のスタート音に上げまされて飛んでいく



↑ 強制スクロールは時計まわりのらせんパターン



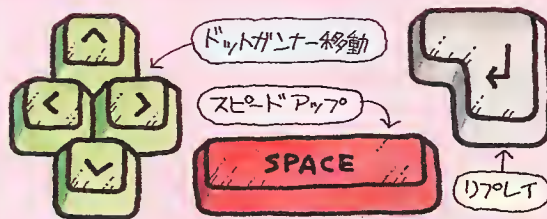
↑ クリアしたときはトランペット

ファンダム初のMSX-MUSIC対応ゲーム

ドットガンナー

MSX2/2+ / VRAM64K / 1画面

BY KEIICHI



このゲームは、FMパックがMSX-MUSIC内蔵のMSX2+で遊んでほしい。どちらもない場合は、ちょっとだけ改造する必要があるので注意。

このゲームは、効果音をFM音源で鳴らす、ファンダム初のMSX-MUSIC対応ゲームなのだ。

まず、「シンセサイザー」の音でゲームスタート。色とりどりの星が散らばる宇宙のなかをドットガンナーで飛びつづけるのが目的だ。画面は強制的に時計まわりのスクロールをしているのでそれに合わせて星にぶつからないようにドットガンナー(ただのドット)を操縦しなくて

📖 リストは56ページ



📖 たといえば左のような画面のときは下のような宇宙空間のなかをさまよっているのだ



はならない。スペースキーでスピードアップできるけれど、そのあいだ得点が入らない。

星にぶつかると、「スネアドラム」のランダムメロディーが鳴りひびいてゲームオーバーになって得点が表示される。

あるていど飛びつづけると(約3周)、「トランペット」の音とともに「CLEAR」と表示されて、1面クリア。クリアするたびに星が多くなり、むずかしくなる。



①自機は水色、最初はグー



②あいこやダイヤで手が変わる

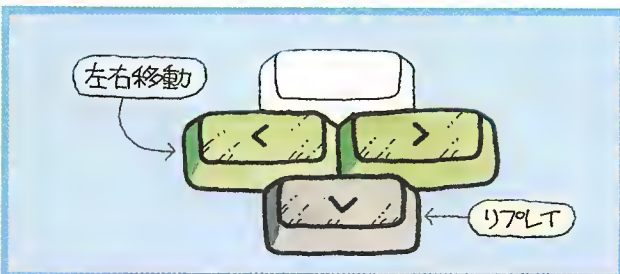
猟師は、鉄砲を持っているのでキツネに強い。ところが、お金持ちの庄屋さんにはめっぽう弱い。庄屋さんはそのかわり、おっとりしているのでキツネにばかりされてしまう。つまり、猟師よりも庄屋さんが強く、庄屋さんよりキツネが強く、キツネより猟師が強く、その猟師より庄屋さんが強く、それよりキツネが強く、キツネより猟師が強く……以下無限に続く。

あいこで変身する大宇宙じゃんけんスクロール

じゃんけん

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY いおくん



ほかにも、ヘビとカエルとナメクジなんてものもある。ヘビはカエルを食べ、カエルはナメクジを食べ、ナメクジはヘビを食べる。そのヘビはカエルを食べ、カエルはナメクジを食べ……。そのほか、ゾウがネコを踏みつぶし、ネコはネズミを追いかけて、ネズミはゾウをおびえさせるという関係もあったような気がするけれど、これはたんにトムとジェリーのエピソードかもしれない。

こういう関係を三すくみというのだが、なかでもいちばん有名なのが、石(グー)はハサミ(チョキ)を壊し、ハサミは紙(パー)を切り、紙は石を包むというじゃんけんだ。

で、忘れたころにやってくるのがゲームの説明だ。このゲームは、じゃんけんしながら進む大宇宙のスクロールゲームだ。

自機の形は最初はグー。これで宇宙を漂うチョキにぶつかれば1点ずつ得点が入っていく。

📖リストは57ページ



③じゃんけんで負けるとゲームオーバー

パーにぶつかるとその場でゲームオーバーになり、それまでいくつ勝ったか(得点)と、ハイスコアを表示する。

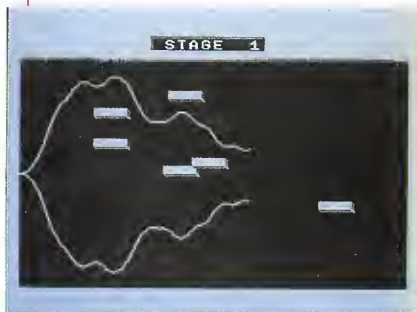
あいこの相手にぶつかったり、ダイヤにぶつかったりするとグー・チョキ・パーの順で変身して、とうぜん攻撃目標と天敵も1つずつずれて、ややこしくなりつつ進むゲームなのだ。

しかし、じっさいにやってみるとじつにかんたんで、注意深く、かつ根気よくやっていれば強烈な高得点をたたきだせる。

もし、「Overflow in 4」というエラーが出たらそれはエンディングメッセージだと思てほしい。

ドットやラインを1つのキーで操作して障害物をさけながら進んでいくゲームのことを、いつのころからか「よっぱらいゲーム」と呼んでいる。このゲームも、よっぱらいの一種で、2本のラインが対称的に進んでいくタイプのゲームだ。

そのままほっておくと、上のラインは上昇し、下のラインは下降する。スペースキーを押す



②2本のラインを平等に気にしながら画面の右端を目指して進むよっぱらいゲーム

2本の線がウニウニ進む新型よっぱらいゲーム

ツー TWO-LINES ラインズ

MSX2/2+/VRAM64K/1画面

BY 高村英一

とその逆に上のラインは下降し、下のラインは上昇する。ずっと押していると上下のラインが交差して頭が混乱してくるものなかなかゆかい。

画面の右端にたどりつくとステージクリア。このとき2本のラインが離れていても、次のステージではまたくっついた状態からスタートする。

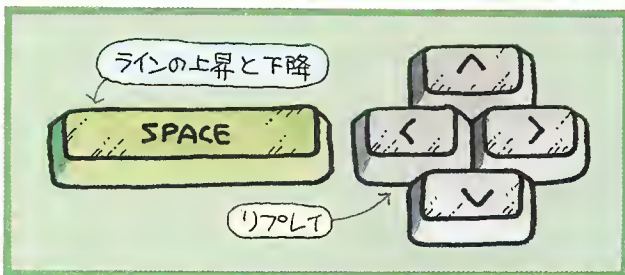
ステージクリアするたびに、最初6個だった障害物が1個ずつ増え、だんだん厳しくなってくる。

上のラインを気にしていると下のラインが危険になり、下のラインをかわいがっていると上のラインがすねてしまう。ジレンマに悩みつつ、きっとステージ10あたりで果てることだろう。

📖リストは58ページ



③このあたりからだんだん苦しくなってくる



このプログラムにはパターンデータのセーブ、ロード機能がないので、使うときにはメモが必要だ。できれば、できあがったパターンの形も方眼紙などにききとめておくと、あとで修正したくなったときなどにかんたんに再現できるので便利だ。

■作成エリアとカーソル

作成エリアは、4つのキャラクタを2×2の形にならべ、大寫にした状態を表示している。ただし、作成エリアではキャラクタの色は表示されない。

タデジマの四角が、ドットを置いていくカーソルだ。カーソルを動かすと、作成エリア右下の2つならんだ数字が現在のカーソル位置を10進数で示すようになっている(作成エリアの周囲の目盛りは16進数になっているので注意)。

4キャラを使った背景作りにピッタリのツール

パターンエディタ

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面 BY チェインギャング

■ドットを置く、消す=1キー
ドットを置きたい場所にカーソルを移動させて数字キーの1を押すと、そこに白い四角が置かれ、同時にそれに対応する右のパターンデータが書きかえられる。白い四角のあるところでもういちど1キーを押すと、ドットは消える。

■4分の1反転=2キー

また、1キャラクタぶん(作成エリアの4分の1)をぜんぶ反転させたいときは、反転した1分の4分の1のエリア内にカーソル

を移動させて、2キーを押せばいい。

■色設定=3キー+16進数

キャラクタの色(前景色と背景色)を設定するときは、まず3キーを押す。作成エリア左下の「COLOR=」の右隣に白いカーソルが現れるので、①大文字の英数字モードになっていることを確認して、②前景色、背景色の順に、③続けて、④16進数で(ただし&Hは不用)カラーコードを入力する。すると、それに応じてパターン表示エリアのパターンに色がつくのだ。

■データの見方

パターンデータは、4つのキャラクタの位置に対応して、1ラインごとに2桁の16進数で表示されている。また、カラーコードデータは先ほどの「COLOR=」の右にある2桁の16進数で表示されている。

■データの使い方

気に入ったパターンができたら、この2種類のデータをメモしておいて、自分のプログラムで利用しよう。

リストは59ページ



④背景の模様などをエディットするときにパターン表示2が見やすい

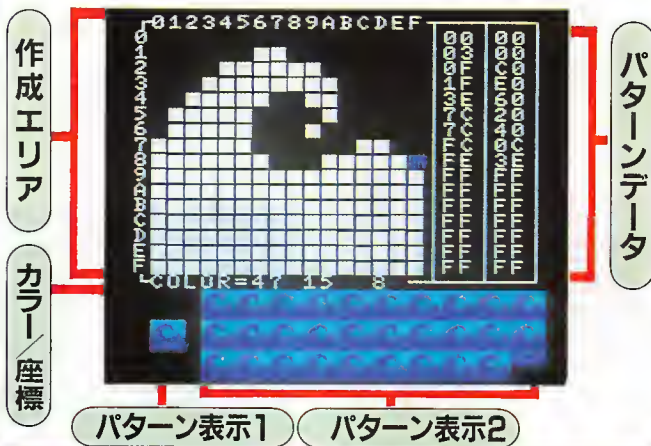
このパターンエディタで作ったデータを自分のプログラムのなかで利用する方法をかんたんに紹介しておこう。

たとえば、スクリーンモード1で、キャラクタコード91から94の「[」、「¥」、「」」、「^」にパターンを設定する場合(このエディタ自体もそこにパターン定義している)、例にあげた波のパターンは、

```
FOR I=0 TO 32:
  VPOKE 728+I, VAL
  ("&H"+MID$( "0000
  30F1F3E707CFCF
  EFFFFFFF FFFFFF
  F0000C0E06020
  400C3EFFFFFF FFFF
  FFFFFFFF", 1*2+1,
  2)):NEXT
  というプログラムで定義できる。
  「00030F.....」の部分がパ
  ターンデータだ。
```

また、色を設定するには、VPOKE 8203,&H47とすればいい。「47」がカラーのデータだ。

スクリーンモード1にして、定義先の4つのキャラクタを左上、左下、右上、右下の順に2×2にならべておき、上の2つのプログラムをダイレクトに実行すると画面説明の写真的パターン表示1と同じ形が現れるので試してみてください。



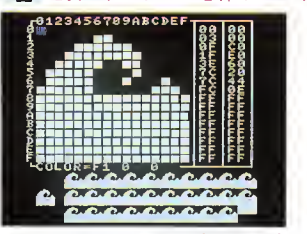
1 ④カーソルを動かして、1キーを押して、パターンを作っていく



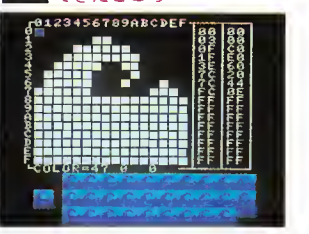
2 ④上の段の2キャラクタぶんができたところ



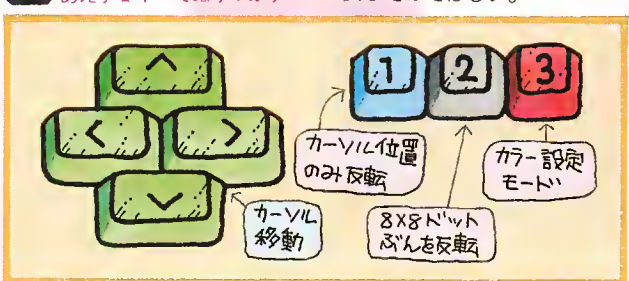
3 ④下段の2キャラクタは、とりあえず2キーでぬりつぶす



4 ④だいたいの形ができあがった。そこで3キーで色の設定

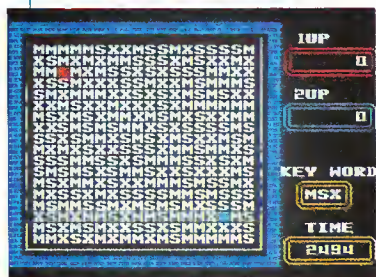


5 ④色も決まった。あとはちょっと修正してできあがり

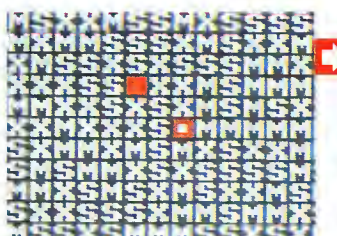


INPUT KEY WORD: MSX

① キーワードは大文字のアルファベット 3文字を入力する



② 設定したキーワードの文字がてたためにしきつめられてゲームスタート



③ 2つのカーソルを見つけたキーワードの両端にあわせて

ワードサーチをアクションにするとこうなる!

ピック アップ

PICK UP!!

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 5画面 BY RASSA CORP

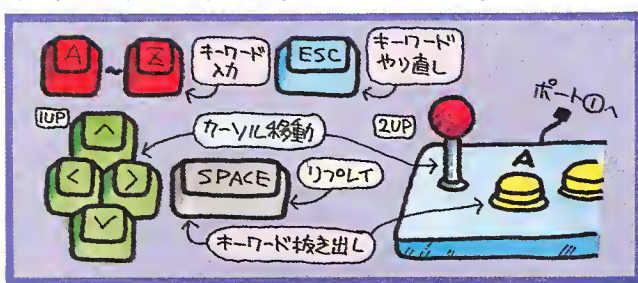
でたためにしきつめられた文字のなかから、特定の単語を探し出すワードサーチという退屈なパズルがある。それをこうしてアクションゲームにするとじつにエキサイティングなゲームになってしまふ。

まず、キーワード(3文字)を設定する。ゲームがはじまった

ら、おたがいにそのキーワードを探すわけだ。

バラバラの文字のなかに縦横斜め、どの方向でもキーワードがならんでいるのを見つけたら、そのキーワードの端(1文字目でも3文字目でもいい)に自分のカーソルをあわせてスペースキー(またはトリガー)を押す。

④ スペースキー(トリガー)を押すとその部分が抜き出される



⑤ リストは60ページ

するともうひとつのカーソルがそのマスを中心にした3文字目のところに現れるので、これをグルグルと回転させて目指すキーワードのもう一方の端にあわせてスペースキー(トリガー)。こうして、キーワードを取り出していくゲームだ。キーワードを取り出したあとは、自動的に適当な文字で埋められる。

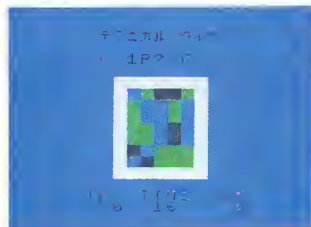
得点は、取り出した時間があるほど高くなるので、終盤近くになると取るたびに逆転して、終わるころには息があらくなっていることだろう。はあはあはあはあ。

2人対戦早押しクイズ式文字あてパズルゲーム

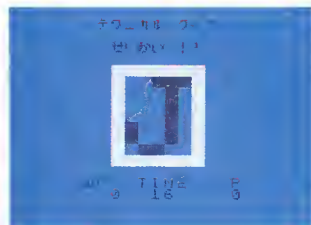
テクニカルクイズ

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 2画面 BY のこのこ

① ゲームスタート。文字を少しずつ見せていく



② 解答ボタンを押して解答権を得てから文字キーで解答



③ 押したキーが正しければ、その文字全体を表示して次の問題へ



こんばんは、テクニカルクイズの時間です。解答者は、まず、MSX2をお持ちの1Pさん。「赤鉛筆で“+”を書いてがまんしている1Pです」

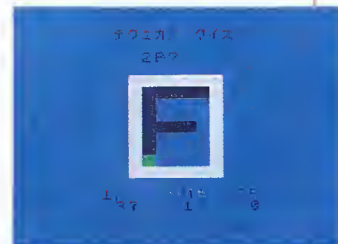
ミジメですねー。2PさんはMSX2+を買ったばかりとか。「このゲームもYJKで漢字で横スクロールでFM音源だとい

す」

かってに改造してくださいね。ではまいりましょう。これからある文字を少しずつ出していきますのでわかったところでボタンを押してください。3回間違えるとその問題への解答権がなくなります。

テクニカルクイズ。プチ。2Pさん/「a」。残念違います。

④ リストは62ページ

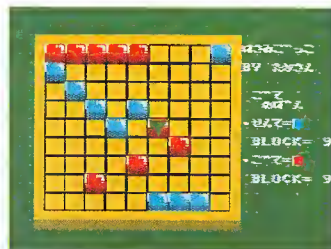


⑤ プレイヤーの得点表示の下にその問題で間違えた回数を×で表示

解答は大文字のみですよ。パシ。1Pさん/「チ」。おっと、カナキーが入ってますよ。解答はかならず大文字のアルファベットで教えてください。……おっと、時間切れです。正解は「A」でした /

(以下、20問まで続き、20問目で同点の場合は追加問題あり)

ちなみに問題が出されるエリアは最初緑色で、そこに青が黒の四角が現れていく。青は文字のない部分、黒が文字のある部分なので、早めにそのへんのところをのみこんでおくと、友だちをコケにできて楽しい。



①相手のミスを狙いつきながら進めていくはさみ将棋のMSX版

じつは、このプログラムは投稿されたとき、じつにユニークなゲームだった。ただのはさみ将棋ではなく、先手は縦にはさまないと相手のコマを取らず、後手は逆に横にはさまないと取れないルールだったのだ(その反対のルールも選択できる)。

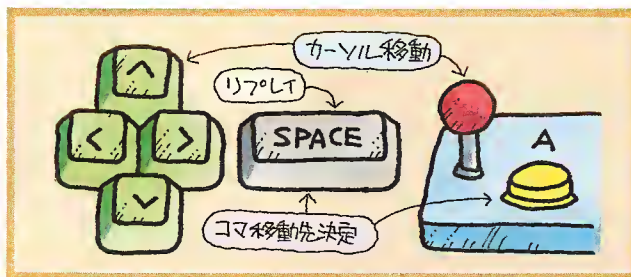
で、編集部でもさっそく遊んでみたが、これがちっとも勝負にならない。相手がよほどのマヌケなことをしないかぎり、コマを取ることができないのだ。縦方向か横方向のどちらかだけでは勝手に取るというルールが、ちょっと厳しすぎたからだろう。

まあ、その、ようするにはさみ将棋なんですわ

はさみごっこ

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 5画面

BY たかさ



もともと、はさみ将棋というゲーム自体が、相手のミスをつきあうゲームなんだし。そこで、涙を飲んで、ただのはさみ将棋に変更してしまった。

で、ようするに対戦式のはさみ将棋である。

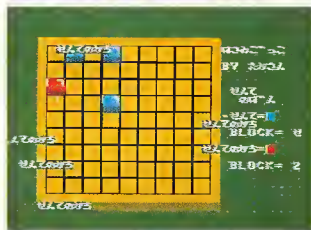
ルールはふつうのはさみ将棋と同じで、どのコマも将棋の飛

車と同じ動きをするし、縦でも横でも相手のコマをはさめば取ることができる。相手のコマのあいだに自分のコマを飛びこませた場合は安全だ。

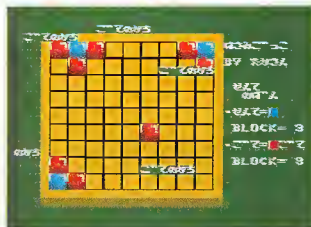
問題は、盤の端での戦いだ。たとえば四つ角で敵のコマに取り囲まれてしまった場合、このはさみごっこでは、とりあえず

📖リストは63ページ

勝ち方は2とおり



1 残り1個にする



2 動けなくする

セーフとなる。

相手のコマを残り1個にした時点で勝ちが決まる。また、相手のコマをぜんぶ盤の端に追いつめて動けなくしても勝ち。



①敵機発見。ゆっくり左下に移動している



②カーソルキーの方向と敵機の動きは逆なので注意



③おっとっと、行きすぎた。微調整しながら敵機を追う

流れる雲をバックに出てくる敵機をダダダダ

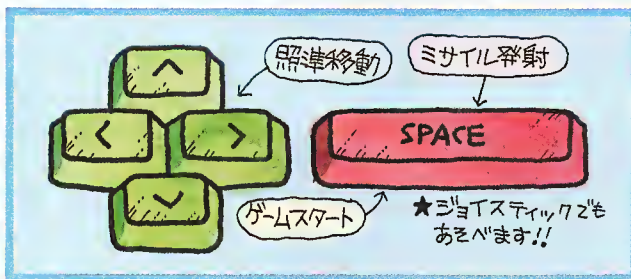
ドッグ

ファイト

DOG FIGHT

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 5画面

BY pof



④ビタリと照準にとらえた。うまく調整すれば敵機は完全に静止する



⑤「ダダダダ」。でも、ほんととはスペースキーを1回押すだけ

📖リストは64ページ

戦闘機ゲームである。画面に現れるのは、まぎれもなく戦闘機の操縦席からの風景。白い雲と不吉な桃色の雲が流れる大空のなかに、不自然なかつこうをした敵機が現れる。

敵機はどうやら「撃ってください」といっているらしく、攻撃してこない。カーソルキーで自機の態勢を変えて照準に敵機をとらえたら「ダダダダ」といながらスペースキーを押そう。敵機をうまく撃ち落としたり得点は気まぐれに決まる。

ただし、1ラウンドにつき弾は30発しかなく、撃ち落とすべきノルマは10機。まあ、軽いもんだが、操縦ミスで敵機をうっかり画面の外にのがしてしまうと、10機のがしたところでゲームオーバー。弾数が0になってもゲームオーバーだ。

ノルマの10機を撃ち落とすごとにラウンドクリア。ラウンド5を超えると画面の回りの色が変わり、スピードが速くなる。



①アクションポーズ付きタイトル画面



②夜の牧場での決闘という感じの背景。敵は右から攻めてくる



③ボーとしていると敵の体当たりをくらってダメージを受ける



④パンチ! 敵は姿を消し、血しぶきだけが残る



⑤ジャンプキックの敵にジャンプで応戦したがあえなく反撃をくらった



⑥こいつがGOLD MEN。不気味だが戦ってみると弱い

なぐり、けり、ジャンプするアクションゲーム

オー アクション OH! ACTION

MSX MSX2/2+/RAMBK/5画面

BY NARIっち

ひとくちにアクションゲームといっても、アイテムがあったり、マップがあったり、謎があったり、ストーリーがあったりするものだが、このゲームはそんな余分なものはなにもない。ただひたすら戦闘するだけの、純粋アクションゲームだ。

ステージはつねに同じ風景を映し出していて動かない。そこに画面の右から5種類の敵が次々と登場してくる。地面をはうようにつっこんでくるもの、ジャンプキックの態勢のまま空中を飛んでくるもの、フェイントしながら攻撃してくるもの……。倒さないまま左に逃がすと、また右から出てくる。

それぞれの敵にあわせて、パンチ、キック、ジャンプパンチ、ジャンプキックを使いわけて戦っていく。

画面上の右側に表示されているLIFEは、時間につれて少しずつ減っていて、攻撃するたびにさらに減り、敵にダメージを受けるとドンと減ってしまう。うまく敵を倒せば少し回復するので、ムダな攻撃をしないように、やられないように、早く敵を倒すように心がけること。このへんが、このゲームのコツであり、楽しいところなのだ。

1人敵を倒すたびに10点入り、1000点に達すると、妙なやつが現れる。それまで何度か攻めてきたことのある敵キャラと同じ

リストは66ページ

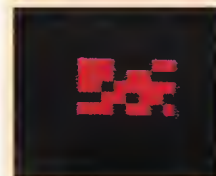
なぐれ/けり!
敵キャラ紹介



①ごくふつうのマヌケな敵キャラ。やりほうだい



②フェイントをかけるながら攻撃してくるちょっとイヤなやつ



③地面をはうように攻めてくるやつ。キックのみ有効

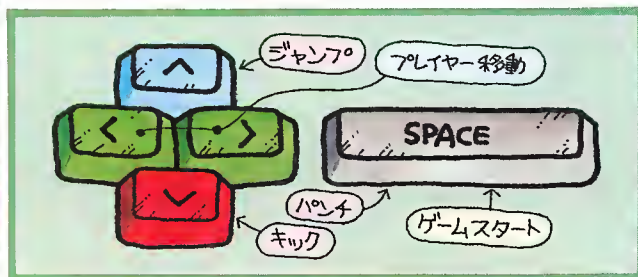


④ジャンプキックで飛んでくる。パンチかジャンプ攻撃で



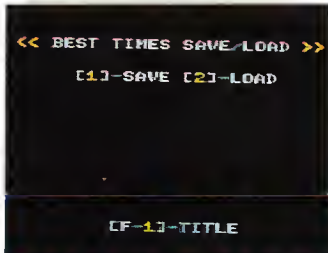
⑤ゆらゆらと空中を飛ぶ。タイミングよくジャンプして攻撃

形をしているのだが、体がピカピカ光っていて、魔力のせいだ。全体の動きがのろくなってしまふ。そいつが、GOLD MEN、最後の敵キャラだ。複数形になっているのは、ピカピカと複数の光りを放つからだろうか。こいつの弱点は全身にあるので驚くだろうが、いちおう、それでこのゲームはエンドを迎える。めでたし、めでたし。





①タイトル画面。その時点での各ラウンドのベストタイムを表示している



②ベストタイムは、ディスクまたはテープを使ってセーブ/ロードできる

アクセルもブレーキもハンドルもなく、そのうえ、走るの車じゃない。そのどこがレーシングゲームなんだと思いつつやってみると、そうかやっぱりレーシングゲームだ、と思う。

いちおう丸い物体が変則レーシングカーで、8方向にコントロールできる爆発が、アクセル兼ブレーキ兼ハンドルになる。

たとえば、カーソルキーの左を押していると、自機の左側に爆発エネルギーがたまっていく。適当なタイミングでキーを放すと、ためられたエネルギーが一気に爆発して、押したキーとは反対方向へ、押した時間に応じたスピードで自機が走るのだ。

そのままにしているとすぐに壁にぶつかってしまうので、適当なところで今度はカーソルキーの右を押して、自機の右側にエネルギーをためる。キーを放すと右方向に爆発が起こり、ブレーキとして働いてくれるのだ。

アクセルなし、ブレーキなし、ハンドルもない!

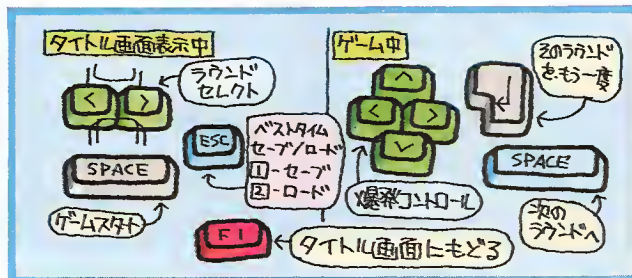
ダイナマイトレース DYNAMITE RACE

MSX MSX2/2+ / RAM16K / 5画面

BY GEN



③ラウンド1。自機は左上にある。左側に爆発を起こして右へ進むところ



爆発させる方向は4方向だけで十分なのだが、いちおう斜めにも爆発させることができる。ただし、斜めは縦横方向にくらべて爆発力は半減する。

壁にぶつかると、いったんクラッシュして、タイムロスにはなるけれど、すぐにまたその地点で復活する。

こうして、各ラウンドに1つずつ設けられている紫色のゴー

ルにぶつかればラウンドクリア。

ラウンド1からラウンド20まで順にレーシングしていくのがぶつうの遊び方だろうが、たとえば、あるラウンドで不本意なタイムだったときは、リターンキーを押せば何度でもそのラウンドにチャレンジできる。

また、タイトル画面ではカーソルキーの左右で好きなラウンドを選ぶこともできるし、どこのラウンドをやっているか、F1キーでタイトル画面にもどることができる。

ベストタイムのセーブ/ロード機能もついていて、これでもかこれでもかという感じが親切な変則レーシングゲームでありました。

④リストは68ページ



⑤このあたりで逆噴射してストップ

⑥上方方向に爆発させて下へ向かう

⑦壁の手前で逆噴射して止まれば

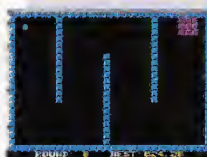
⑧勢いに負けてぶつかってしまった

⑨しばらくして復活。気を取り直して

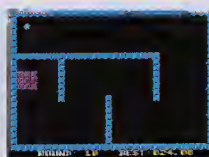
⑩最後のスパーク

⑪ゴールはどこにぶつかってもクリア

そのほか全20ラウンドあり



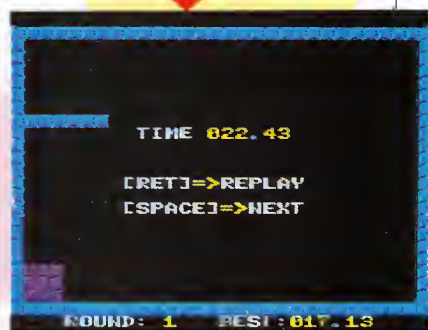
⑫ジグザグに進んでいるラウンド8



⑬直線とジグザグを組み合わせたラウンド18



⑭なんとなく顔に見える最後のラウンド20



⑮リターンキーで同じラウンドができる



なんにもいえない、メガ楽しい本格レーシング

激走レーシング

MSX MSX2/2+/RAM32K/11画面 BY 米屋のチャチャチャ

リストは72ページ

自機



丸くてかわいい自機。ちゃんとハネもはえているし

全体図

ごくシンプルなおの字型のコース。最初はこのコースで練習しよう。



すでにブランドとして確立している米屋のチャチャチャ作品。今回は、本格レーシングゲームで、BGMは『魔界村』(©カプコン)。レーシングゲームか、『魔界村』の好きなキミの今月のテーマは、このプログラムを打ちこむことで決まり。

コースを1周するときの制限時間(コースによって違う)のレベルなどに応じて4つのモードがあり、コースはAからHまでの8タイプ用意されている。

■まずはテストモードで!

4つのモードは、次のようになっている。

●TEST MODE=制限時間

は999で、コースを1周すればあがり。

●EASY MODE=比較的チンタラ走ってもなんとか時間内に1周できるかな、という程度の制限時間。1周クリアするごとにタイムはもとにもどり、続けて5周すればあがり。

●NORMAL MODE=2、3回クラッシュしてもクリアできそうないどの制限時間。あとは上に同じ。

●HARD MODE=ほんとう



①なんとか曲がり切れそう。自機の影の位置にも注目



②ストレートコースにもどった。ふたたび、アクセルをふかして加速



③立体交差にさしかかる。このあたりはアクセルをふかしっぱなし



④いまは下の道を通っているので自機は隠れる



⑤自機を中心に画面がダイナミックに回転していく



⑥グルッと回ってきてふたたび立体交差。今度は上の道



⑦ゴール到着。テストモードは1周であがりになる

⑧最初のカーブ。アクセルをはなしてハンドルを右に切る

⑨テストモードでスタート。下の青い棒がスピード、「LIMIT」が制限時間を表している

にこんな時間で1周回れるのか
なと疑ってしまうほどの制限
時間。あとは上に同じ。

最初にやるときは、レーシ
ングゲームにそうとう自信がある
人でも、せいぜいイーザーモ
ード、そうでなければテストモ
ードから始めるのが正しいと思
う。もし、いきなりハードモード
をやってクリアできたら、サイン
してほしい。コースを回ってい
るとちゅうで制限時間に達して
しまったら、その場でゲームオ
ーバー。ふたたびタイトル画面
にもどってやりなおし。

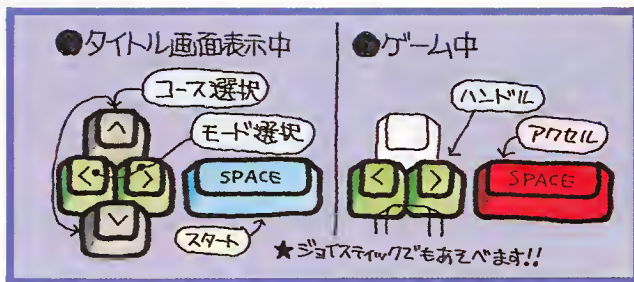
1周するたびにラップタイム
が表示されていくので、その数
字を見ながらトレーニングを積
んでほしい。ハードモードで全
コースを制覇できたらどんなに

気持ちいいだろう。

■色とりどりのコースがきれい
8つあるコースもそれぞれに
カラフルな色付けで美しい。

いちおう、画面の右下にはそ
のコースの4分の1の範囲を映
し出すレーダーがあり、コース
の先のほうがどんなふうになっ
ているかがわかる仕組みだが、
ほとんどの場合レーダーを見て
いる余裕はないはずだ。

画面での自機の位置はずっと
変化しないが、ハンドルを切る
たびに色とりどりの四角で描か
れたコースが方向を変え、同時
に自機の影も位置が変わる。こ
の影を見ていると、いま自機の
向いている方向がわかるわけで、
あまりの芸の細かさにわたした
ちはうなっていました。



Eコース

厳しいカーブの連続。Aコー
ス同様草原のイメージ。



Bコース

シケインをあしらった十字型
コース。海上のコースらしい。



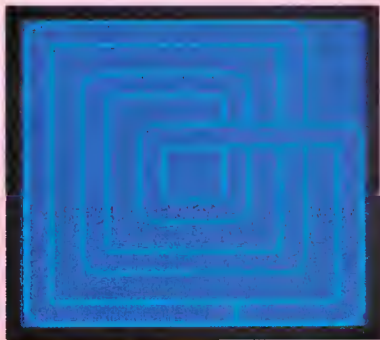
Fコース

ヘアピンカーブがなかなか苦
しい、ナワ飛び型コース。



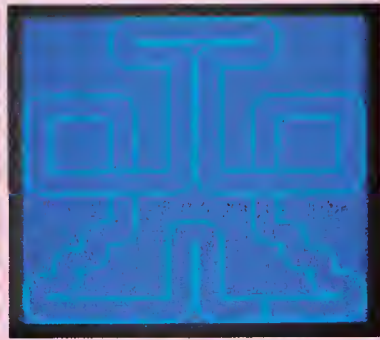
Cコース

延々と右に曲がっていくウズ
マキコース。宇宙空間タイプ。



Gコース

シケインもヘアピンもある、
変化に富んだ難コース。



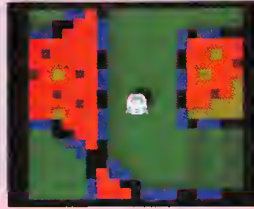
Dコース

ねじりはちまきコース。荒れ
地に作られたコースかな。



Hコース

気の休まることのない、カー
ブだらけの最長コース。



見知らぬ惑星で不気味な敵と戦う未来派ゲーム

PLANET BATTLE

ふたたび

MSX2/2+ / VRAM64K / 5画面

BY MOSCOWT薄井

リストは70ページ



敵は左のほうにいる



敵の攻撃! すばやく防戦



防戦だけに気を取られると



敵はどこかに行ってしまう



敵はどどこかに行ってしまう



敵はどどこかに行ってしまう



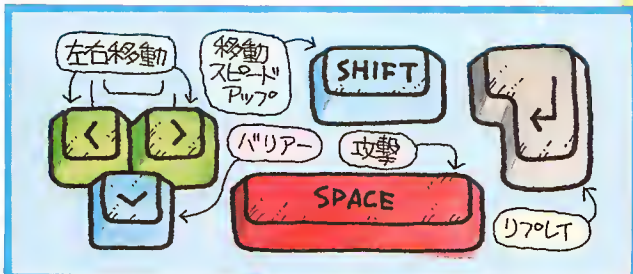
敵はどどこかに行ってしまう



敵はどどこかに行ってしまう



敵はどどこかに行ってしまう



このプログラムのまえのバージョンはじつは一度ボツになり、「ファンダム通信スペシャル」に画面だけ掲載されたことがある。再投稿されたこのバージョンは、そのときに指摘した欠点をうまくクリアしたうえ、プログラムも短くまとめ、不気味で緊張感のあるゲームに仕上げられている。お見事。ファンダム通信スペシャルというコーナーが、こういう形で役にたつのは、まさにねらいどおり。率直にいうと思うツボだ。

画面は、惑星に降りた宇宙

宙戦闘機からのながめになっている。中央に見えているのが照準で、カーソルキーで左右に視界を移動させるたびにゴツゴツと地平が揺れて、荒れた惑星のムードが出ている。

■見えない敵からの攻撃

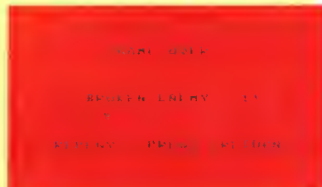
突然、ビーと音がして「DANGER!」というメッセージが表示される。これがまだ見えない敵からの攻撃だ。画面右の「BEAM」というメーターは、敵の弾が自機からどのくらい離れているかを表示するところで、ここの数値がみるみる減っていく。すぐにカーソルキーの下を押して防戦すればなにともないが、遅れるとガガガガという衝撃とともに自機のエネルギーが大量に減ってしまう。

■遅れると逃げられてしまう

敵の見えない攻撃に注意しながら画面下で赤く表示された矢印の方向に自機を向けていこう。ノロノロと動いていると、いつのまにか「TRANSFER」と表示され、その敵はいなくなってしまうので、SHIFTキーを押しながら動かすといい。

すると、思いがけなく敵が視

5体の敵を倒すたびにエネルギーは20ポイント加算される



ゲームオーバーになると倒した敵の数を表示し、赤い色がリプレイを誘う界に入ってくる。

照準をピタリとあわせてビーム発射。照準をあわせたときにピッという音とともに「LOCK ON」と表示されたときは、その後照準を動かしてもかならず敵に命中するようになっている。こうして、敵を破壊していくのがゲームの目的だ。照準があっても、タイミングが遅れると逃げられてしまい、「ESCAPED」と表示される。

エネルギーは、ダメージを受けとき以外にも、ビームを1発撃つたびに1ずつ減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーになる。また、敵を5体破壊するたびにエネルギーが20ずつ加算される。

効果音の使い方がうまく(作者はサウンドフォーラムの常連でもある)、ゲームの展開もエキサイティングで、ついキーを押す指に力が入って痛くなってしまう。

ゲームオーバーで出てくる画面の赤いバックも妙に戦闘意欲をそそるゲームだ。

にこんな時間で1周回れるのか
なと疑ってしまうほどの制限
時間。あとは上に同じ。

最初にやるときは、レーシ
ングゲームにそうとう自信がある
人でも、せいぜいイーザーモ
ード、そうでなければテストモ
ードから始めるのが正しいと思う。
もし、いきなりハードモードを
やってクリアできたら、サイン
してほしい。コースを回ってい
るとちゅうで制限時間に達して
しまったら、その場でゲームオ
ーバー。ふたたびタイトル画面
にもどってやりなおし。

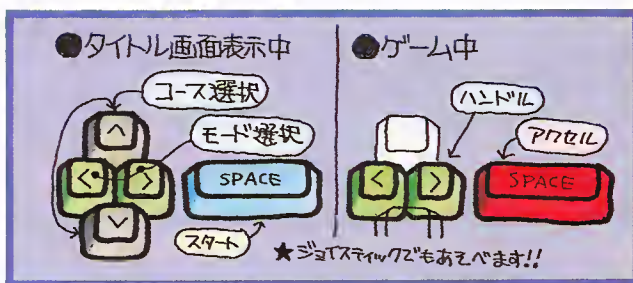
1周するたびにラップタイム
が表示されていくので、その数
字を見ながらトレーニングを積
んでほしい。ハードモードで全
コースを制覇できたらどんなに

気持ちいいだろう。

■色とりどりのコースがきれい
8つあるコースもそれぞれに
カラフルな色付けで美しい。

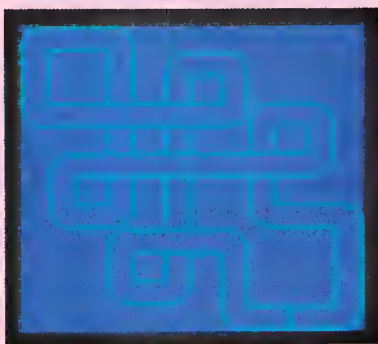
いちおう、画面の右下にはそ
のコースの4分の1の範囲を映
し出すレーダーがあり、コース
の先のほうがどんなふうになっ
ているかがわかる仕組みだが、
ほとんどの場合レーダーを見て
いる余裕はないはずだ。

画面での自機の位置はずっと
変化しないが、ハンドルを切る
たびに色とりどりの四角で描か
れたコースが方向を変え、同時
に自機の影も位置が変わる。こ
の影を見ていると、いま自機の
向いている方向がわかるわけで、
あまりの芸の細かさにわたした
ちはうなってしまいました。



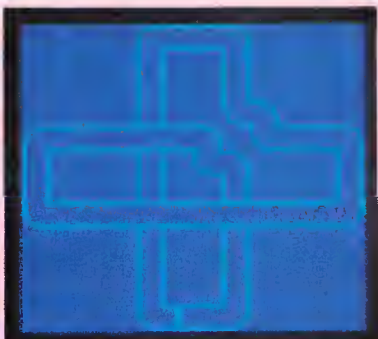
Eコース

厳しいカーブの連続。Aコー
ス同様草原のイメージ。



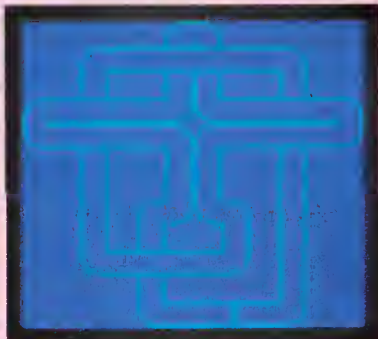
Bコース

シケインをあしらった十字型
コース。海上のコースらしい。



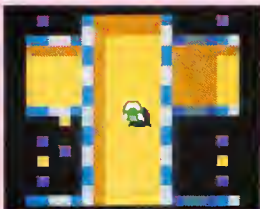
Fコース

ヘアピンカーブがなかなか苦
しい、ナワ飛び型コース。



Cコース

延々と右に曲がっていくウズ
マキコース。宇宙空間タイプ。



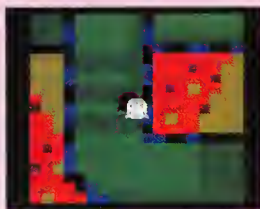
Gコース

シケインもヘアピンもある、
変化に富んだ難コース。



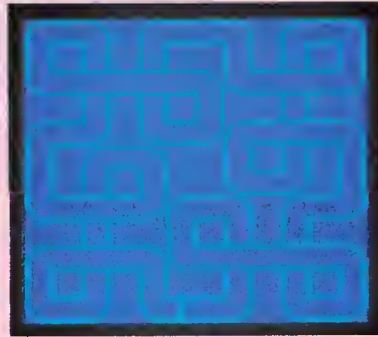
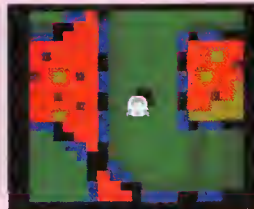
Dコース

ねじりはちまきコース。荒れ
地に作られたコースかな。



Hコース

気の休まることのない、カー
ブだらけの最長コース。





↓ 敵は左のほうにいる



↓ 敵の攻撃! すばやく防戦



↓ 防戦だけに気を取られると



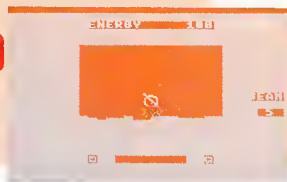
敵はどこかに行ってしまう



↓ やっと敵に出会った。照準もロックオンされたので、もうこっちのもの。スペースキーでビームを発射すると……



その瞬間画面が白く光り



敵は一瞬のうちに蒸発



画面の色はさまざまに変化し



そしてもとの画面にもどる

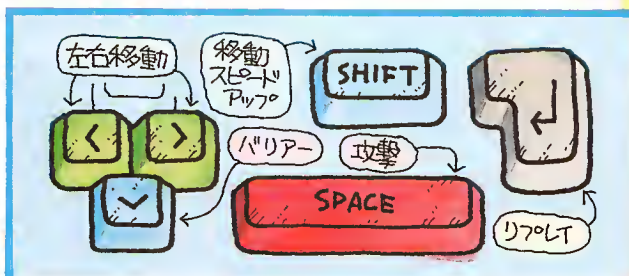
見知らぬ惑星で不気味な敵と戦う未来派ゲーム

PLANET BATTLE

ふたたび

MSX2/2+ / VRAM64K / 5画面

BY MOSCOWT 薄井



このプログラムのまえのバージョンはじつは一度ボツになり、「ファンダム通信スペシャル」に画面だけ掲載されたことがある。再投稿されたこのバージョンは、そのときに指摘した欠点をうまくクリアしたうえ、プログラムも短くまとめ、不気味で緊張感のあるゲームに仕上げられている。お見事。ファンダム通信スペシャルというコーナーが、こういう形で役にたつのは、まさにねらいどおり。率直にいうと思うツボだ。

画面は、惑星に降りた宇宙

宙戦闘機からのながめになっている。中央に見えているのが照準で、カーソルキーで左右に視界を移動させるたびにゴツゴツと地平が揺れて、荒れた惑星のムードが出ている。

■見えない敵からの攻撃

突然、ビーと音がして「DANGER!」というメッセージが表示される。これがまだ見えない敵からの攻撃だ。画面右の「BEAM」というメーターは、敵の弾が自機からどのくらい離れているかを表示するところで、ここの数値がみるみる減っていく。すぐにカーソルキーの下を押して防戦すればなにげともないが、遅れるとガガガガという衝撃とともに自機のエネルギーが大量に減ってしまう。

■遅れると逃げられてしまう

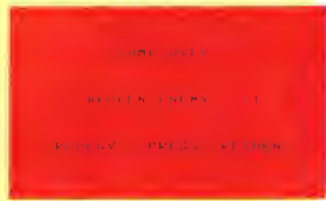
敵の見えない攻撃に注意しながら画面下で赤く表示された矢印の方向に自機を向けていこう。ノロノロと動いていると、いつのまにか「TRANSFER」と表示され、その敵はいなくなってしまうので、SHIFTキーを押しながら動かすといい。

すると、思いがけなく敵が視

リストは70ページ



5体の敵を倒すたびにエネルギーは20ポイント加算される



ゲームオーバーになると倒した敵の数を表示し、赤い色がリプレイを誘う界に入ってくる。

照準をピッタリとあわせてビーム発射。照準をあわせたときにピッという音とともに「LOCK ON」と表示されたときは、その後照準を動かしてもかならず敵に命中するようになっている。こうして、敵を破壊していくのがゲームの目的だ。照準があっても、タイミングが遅れると逃げられてしまい、「ESCAPED」と表示される。

エネルギーは、ダメージを受けとき以外にも、ビームを1発撃つたびに1ずつ減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーになる。また、敵を5体破壊するたびにエネルギーが20ずつ加算される。

効果音の使い方がうまく(作者はサウンドフォーラムの常連でもある)、ゲームの展開もエキサイティングで、ついキーを押す指に力が入って痛くなってしまう。

ゲームオーバーで出てくる画面の赤いバックも妙に戦闘意欲をそそるゲームだ。

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

304

(受取人)

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都新宿区百人町2-1-11)

日本カルチャーセンター

差出有効期間
平成3年1月
1日まで

切手は
いりません。

速読講座

MSX-FAN S②係

驚異の新・速読法!!

案内資料 無料送呈券

大至急
ポストへ

▼下に必要事項をご記入になり大至急お出しください(切手不要)

住所	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		都道 府県		市区 郡	
氏名	フリガナ		電話番号	市外局番	市内局番	番号
			年齢		性別	男 女 1 2
(ご注意) ご住所は番地まで正確にお書きください。			NE		M178SA9208	

(キリトリ線)

3~10倍のスピードで本が読める!

新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつける!!

案内 無料送呈券 資料

←表面に必要事項を記入して今スグお送りください。

成功者続出!効果実証の声が続々殺到!!

6回のレッスンで

1分間5,000字に!

和田 英次さん(高校生18歳)

私は速読法を書店で知り、本を買って練習しました。しかし内容が不親切でいい加減だった事と全くの独学だったため、うまくいきず、入学をする事になりました。最初の読書スピードは750字でしたが、現在まだ6回習ったただけなのに5,000字くらいも読めるようになっていきます。道具を使わないで自分の力で速読ができるのは、夢のように嬉しく感じています。



速読こそ現代人必須の知的アイテムだ!

宮中 修さん(学生22歳)

就職活動のため、経済新聞を読む始めたのですが、時間はかかかん上に内容が全然理解できませんでした。ところか、速読を習い始めて1~2ヵ月、新聞を読むスピードがとて速くなり、わずか30分くらいで全部読めてしまうのです。おまけに理解度もはるかに優れています。それからはもう速読のとりこ、やっぱり速読は現代人の必須の知的アイテムですね。

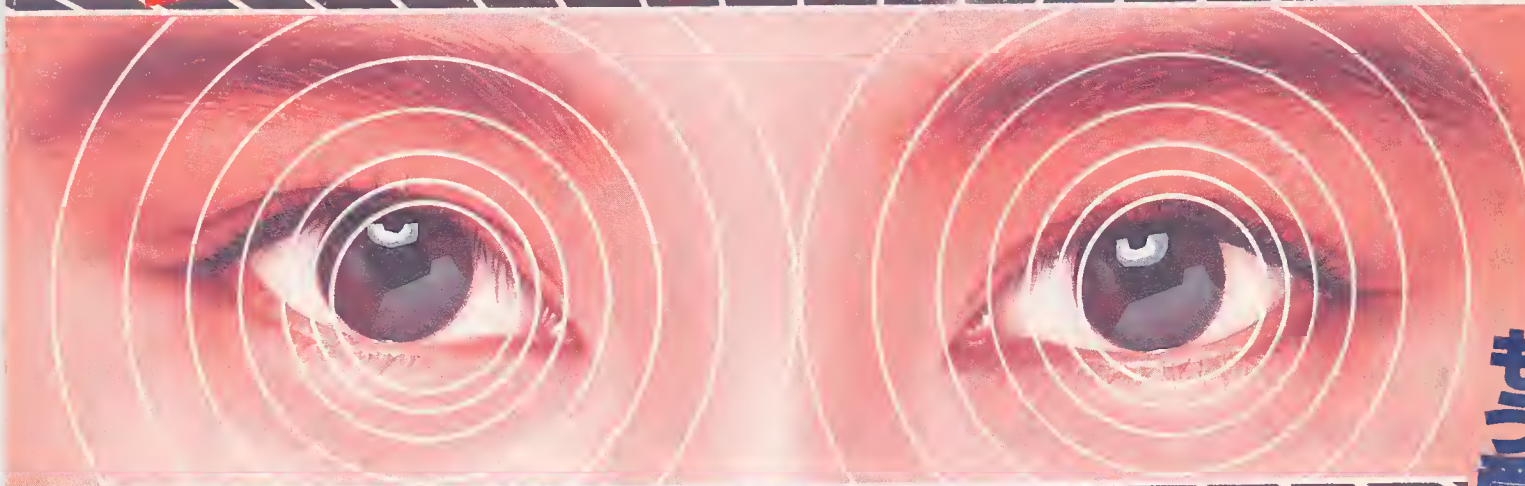
3~10倍のスピードで本が読める!

新・速読法

集中力が身につく!

理解力が深まる!

記憶力が高まる!



右脳開発でパワー全開!ライバルに差をつけろ!!

もう受験勉強にムダな努力はいらない!

★秘められた潜在能力を一気に開発!

受験を勝ち抜く

驚異の新・速読法

学習・受験に大きな効果が!

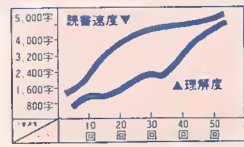


●ダラダラ学習から集中学習へ!
教科書や参考書を読むスピードがグーンと早くなります! ●集中力や記憶力も大きくアップ。学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇! ●早く読める分、勉強時間が短くて済みます! ●余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも「新・速読法」は強力な武器に! ●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回...と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります!



わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる

自宅にいながら1日わずか30~40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。右のグラフでもわかるように読書速度だけでなく、理解力や記憶力も着実にアップできるのが大きな魅力。レッスン期間は2~3ヵ月もあればOKです。たったこれだけの期間でモノにできるのですから、絶対に見逃す手はありません。



集中力がつき勉強が楽しくなった!

藤野広仁さん (14歳中学生)



僕は、いつもと速く本が読めたら、受験勉強や読書も楽しいだろうと思って、八月のある日、近くの本屋で速読の講座の案内をみつけて「これだ!」と思った。そこで、速読を習い始めた。一分間で一万字、十万字も読むなんて信じられなかったが、訓練次第ではそれも可能なことだと知り希望がわいてきた。その僕は、一分間約五百字だった訓練を始めて、一週間、二万、三万字になり記憶した言葉の数も増え、速読を始めて次の変化があらわれた。(1)呼吸法の効果など思うが、体調がよくなった。(2)集中力がついてきた。(3)勉強が楽しく思われるようになった。(4)訓練をくり返すたびにアップするのでとても楽しい。僕は一分間一万字をめざして頑張りたい。速読に出会えて感謝!

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください!!

最新版の無料進呈中



『新速読講座』の案内書、希望の方は、今すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で送ります。
日本カルチャースクール
〒106 東京都新宿区百人町2-1-11
☎東京03(3666)8232(代)

プログラムの王国 ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム	55
●ドットガンナー	56
●じゃんけん	57
●TWO LINES	58
●パターンエディタ	59
●Pick up!!	60
●テクニカルクイズ	62
●はさみごっこ	63
●DOG FIGHT	64
●OH! ACTION	66
●DYNAMITE RACE	68
●PLANET BATTLEふたたび	70
●激走レーシング	72
●ファンダムハウス	75
●MSXサウンドフォーラム	76

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH 40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけける。

- ①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
- ②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

- ①盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する
- ③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「ファンダム・プログラム」係
まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季節奨励賞

季節奨励賞とは、各季節ごとにファンダムに採用されたすべての作品を対象作品として、編集部が特にアイデアが優秀と認めた作品に対して贈られる賞のことです。

第6回季節奨励賞は、1989年4～6月号に採用された作品を対象とします。奨励賞を受賞した作品の作者には奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今号までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに左下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは2月28日必着。

プログラムの
質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後1時から6時のあいだに(03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクに
アスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000> 200
↑ ↑
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思ってい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN0

WIDTH 40

としておく。

④GOTO 9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が「行番号」、右側が「確認用データ」となる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返して再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1):NEXT I:PRINTUSING"#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
    
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
    
```

ファンダムアンケート②
応募券

はじめてのファンダム

第6回ファンクションキーの活用法

ファンダム掲載のプログラムを打ちこむときや自分でプログラムを作るとき、無意識のうちに使われているのがファンクションキーです。

今回ははじめてのファンダムでは、起動時に設

定してあるファンクションキーの内容とその使い方。さらに、設定されているファンクションキーの内容を書きかえて自分の使いやすいようにかえる方法について説明していきます。

ファンクションキーを活用しよう

ファンクションキーは、MSXのキーボードの上のほうにある「F6/F1」または「F1/F6」などと書かれた5つの大きいキーのこと。

ファンクションキーはそのまま押して使うF1～F5キーとSHIFTを押しながら使うF6～F10キーの10種類で、あらかじめ決まった文字・命令が入っている。ファンクションキーの内容は、起動時には画面の下に表示されている。

下の図と写真は、MSXの起動時に設定されているファンクションキーと画面下に表示される内容を対応させている。起動時に設定されているファンクションキーは、プログラムを打ちこむときに便利のように考えられているのだ。

例えば、F4キーを押すと、list

と表示される。

LIST命令は、プログラムを打ちこむときやバグとりをするときに頻繁に使われる命令であり、いちいちLISTと4文字もキー入力する煩わしさをはぶいてくれる。F6キーには、color 15, 4, 7が入っている。このF6キーはプログラムをRUNしたのち、修正のためリストを表示させたときに見にくいときなどに使うとよい。

また、F10キーには、F5キーと同じ、RUNが入っている。F5キーと違うところは、画面を消去(CLS)したのちにRUNを実行するということだ。一度止めたプログラムをあらためてRUNするときなどに便利だ。

これらファンクションキーの内容は、KEY LISTで画面に表示することもできる。

ファンクションキーの内容(起動時)

F1	F2	F3	F4	F5
color	auto	goto	list	run
F6	F7	F8	F9	F10
color	cloud	cont	list.	run

F6～F10は、SHIFT+F1～F5で打ちこむことができる

ファンクションキーの定義

KEY 〈キー番号〉〈文字列〉

〈キー番号〉には定義したいキーの番号、〈文字列〉には定義したい文字が15文字まで入る。制御記号などはCHR\$(n)を+でつなぐ。

中身は自由に変更できる

ここまでは、起動時のファンクションキーの内容について説明してきたが、起動時のファンクションキーを使っていると不満なところもでてくる。例をあげれば、ディスクだけを使っている人には、F7キーの「color 15, 4, 7」は不必要であり、逆に「load」命令の入ったファンクションキーがあると便利だったりする。

このようなときは、自分がMSXを使う上で便利のようにキーの内容を変更するとよい。

ファンクションキーの定義方法は上の図のようになる。〈文字列〉には、最大15文字までの文字を入れることができる。RETURNやCLSのように直接文字としては扱えない制御記号や「」（ダブルクォート）などはCHR\$関数をプラス記号でつけて使う。

例えば、F2キーに、LOADを定義したければ、KEY 2, "LOAD"+CHR\$(34)+"A:"+CHR\$(29)+CHR\$(29)を定義すれば、

\$(34)とすればよい。

また、下にある「ファンクションキー定義のサンプルプログラム」のように、インサート：CHR\$(18)やカーソル移動：CHR\$(28)～CHR\$(31)などの制御記号を利用する方法もある。

例えば、行30では、まずCHR\$(18)で文字が挿入できるようにしておき、LOAD"A"と表示し、次にあるCHR\$(29)+CHR\$(29)でカーソルを2文字ぶん左に戻している。これは、ドライブA以外からプログラムを読みこむことを考慮してつけたものだ。

ディスクを使う人は、サンプルプログラムを自分の使いやすいように改造し、ファイル名を「AUTOEXEC.BAS」としてセーブしておくとう便利だろう。

例えば、行30では、まずCHR\$(18)で文字が挿入できるようにしておき、LOAD"A"と表示し、次にあるCHR\$(29)+CHR\$(29)でカーソルを2文字ぶん左に戻している。これは、ドライブA以外からプログラムを読みこむことを考慮してつけたものだ。

ディスクを使う人は、サンプルプログラムを自分の使いやすいように改造し、ファイル名を「AUTOEXEC.BAS」としてセーブしておくとう便利だろう。

ファンクションキーは、キーボードから直接打ちこめないカーソルキャラクタなどを、KEY 1, CHR\$(255)として特殊文字用キーとして利用することもできる。

ファンクションキー定義のサンプルプログラム

```

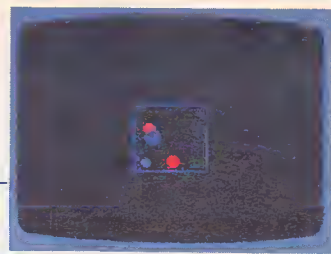
10 SCREEN 0,0,0:COLOR 15,0,0:KEYON:WIDTH 40
20 KEY 1,"CLOAD "
30 KEY 2,CHR$(18)+"LOAD "+CHR$(34)+"A:"+CHR$(29)+CHR$(29)
40 KEY 3,"FILES "+CHR$(34)+"A:"+CHR$(29)+CHR$(29)
50 KEY 6,"COLOR 15,0,0"+CHR$(13)
60 KEY 7,"SCREEN 0"+CHR$(13)
70 KEY 8,"WIDTH 40"+CHR$(13)
80 KEY 9,CHR$(18)+"SAVE "+CHR$(34)+"A:"+CHR$(29)+CHR$(29)
90 KEY 10,CHR$(18)+"RUN "+CHR$(34)+"A:"+CHR$(29)+CHR$(29)
100 NEW

```

このプログラムは、2ドライブ用に作られたものです。1ドライブの方は、行30、40、80、90にあるCHR\$(29)は必要ありません。また、行100はプログラムを完成するまで打ちこまないでください。

ドットガンナー

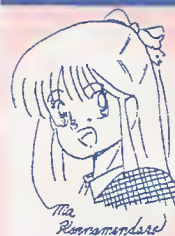
MSX 2/2+ VRAM64K 要 (ただしMSX-MUSICがなくても遊べます。くわしくは下のカコミ参照)
BY KEIICHI 遊び方は43ページにあります



```

1 CALLMUSIC(0,0,1):COLOR15,0,0:SCREEN5,,
0:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DEFUSR=342:LI
NE(93,65)-(160,132),7,BF
2 PSET(103,94):PRINT#1," WAIT ":SETPAGE,
1:CLS:FORI=0TOR*20+19:A=RND(1)*192:B=RND
(1)*192:C=RND(1)*13+3:CIRCLE(A,B),RND(1)
*8,C:PAINT(A,B),C,C:NEXT:READX,Y,Z,M,A,B
:CIRCLE(32,112),10,2:PAINT(32,112),1,2:P
LAY#2,"V15L16@24CDEG@30CC":SETPAGE,0
3 Z=Z-1:C=(M>5)-(M>1ANDM<5):D=(M>0ANDM<3
ORM=8)-(M>3ANDM<7):ON(Z=10)+2GOTO5
4 P$=" @605CDCDEFG04":FORI=0TOZ:A=A+C:B=B
+D:COPY(A,B)-(A+63,B+63),1TO(95,67):L=ST
ICK(0):T=-1*STRIG(0)+1:X=X+((L>5ANDL<9)-
(L>1ANDL<5))*T:Y=Y+((L>0ANDL<3ORL=8)-(L>
3ANDL<7))*T:S=S-(T=1):ON(POINT(X,Y)>2)+2
GOTO6:PSET(X,Y):NEXT:M=M+(M=8)*8+1:GOTO3
5 PSET(103,94):PRINT#1,"CLEAR!":R=R+1:PL
AY#2,P$:RESTORE:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO2
6 PSET(60,40):PRINT#1,"GAME OVER:SC":S
7 V=USR(0):PLAY#2,"@30"+MID$("CDEFGAB",R
ND(1)*7+1,1):SETADJUST(RND(1)*16-7,RND(1)
*16-7):IFINKEY$=CHR$(13)THENSETADJUST(0
,0):RUNELSE7:DATA127,99,45,1,0,90
    
```

プログラマからひとこと



1画面なのに♪対応

まずは、ハッピーうれピーよろピくね〜と、いわせてもらおう。このプログラム1画面なのにMSX-MUSIC対応という大胆な設定。ゲームのほうもおもしろいと思うので、ぜひ打ちこんで遊んでみてください。もちろんFM音源のところを消せば、MSX-MUSICを持っていない人も楽しめます。最後に、ハッピーうれピーよろピくね〜。

●BY KEIICHI

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ドットガンナーの座標
A、B……スクロール用座標
星の座標
C、D……スクロール用座標増分

その他の変数

I……ループ用
L……スティック入力用
M……スクロール方向決定用
P\$……音データ(ゲームクリア時)
R……ラウンド数
S……スコア

T……トリガー入力用
V……USR関数呼び出し用(キーバツファクリア)
Z……スクロール回数とスクロール量

プログラム解説

1初期設定
●FM音源呼び出し●初期設定
●ゲーム画面エリア作成

2マップ作成
●メッセージ表示●星を描く●変数初期設定●母星を描く●効果音(ゲームスタート時)

3スクロール処理
●スクロール回数カウントダウン●スクロール用座標増分設定

●ステージクリア判定

4ドットガンナー表示
●効果音データ●ゲーム画面をスクロールさせる●ゲーム画面表示●ドットガンナー移動処理●母星以外の星や外枠にぶつかったら行6へ●ドットガンナー表示●行3へ飛ぶ

5ステージクリア

●メッセージ表示●効果音●行2へ飛ぶ

6ゲームオーバー

●ゲームオーバー表示

7リプレイ処理

●キーバツファクリア●効果音●画面を揺らす●リターンキーが押されたら画面の揺れを止め、リプレイ処理●変数初期化用データ(行2で読みこみ)

MSX-MUSICをお持ちでない方へ

このプログラムで遊ぶには、FMパックまたは図マークの付いたFM音源用拡張BASIC内蔵のMSX 2+が必要になります。

ただし、以下の変更をすることによりFM音源なしでも遊べるようになります。

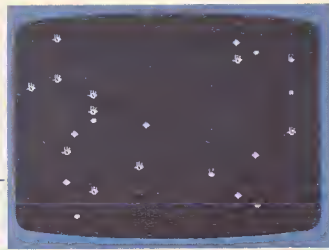
①行1の「CALLMUSIC(0,0,1)」を削除
②行2、行5、行7にある「PLAY#2,」の「#2,」のみを削除
③行2にある「@24」と「@30」、行4にある「@6」、行7の「@30+」を削除

じゃんけん

MSX MSX2/2+RAM8K

BY いおくん

遊び方は44ページにあります



つうぶ

```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:FORI=0TO47:VPOKE1056+13280*(I¥2
4)+IMOD24,VAL("&H"+MID$("000000001E3E3E1
C242428283C3E3E1C282A2A3E2FF7361C", (IMOD
24)*2+1,2)):NEXT:DEFFNA=6784+X:ES=CHR$(2
7):PLAY"L12S9M1100":VPOKE8208,161
2 CLS:X=15:T=0:K=0:PLAY"EDC"
3 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<31
):PUTSPRITE0,(X*8,160),7,K:LOCATERND(1)*
32,0:PRINTCHR$(131+RND(1)*4)ES"L":IFVPEE
K(FNA)=32THEN3
4 V=VPEEK(FNA)-131:IFV=0ORK+1=VTHENK=K+1
:K=KMOD3:PLAY"E":GOTO3ELSEIFK=VMOD3THENE
LSET=T+1:VPOKEFNA,32:PLAY"ED":GOTO3
5 H=H+(H-T)*(T>H):PLAY"L18CDEDCDCDE9R":P
RINTES"Y*-まけたー"ES"Y/)"T"をやった"ES"Y0)HI-
SCORE"H:FORI=0TO1:I=- (STICK(0)=5ANDNOTPL
AY(0)):NEXT:I=RND(-TIME):GOTO2
    
```

変数の意味

スプライト座標

X……プレイヤーのX座標⇒×
8して表示

その他の変数

ES……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)が入る

FNA……ユーザー定義関数

(自機のVRAMパターン名称
テーブル上のアドレス計算用)

H……ハイスコア

I……ループ用/乱数初期化用

K……プレイヤーの形判定用(0
=グー、1=チョキ、2=パー)

S……スティック入力用

T……スコア

V……相手の形判定用(0=ダ
イヤ、1=グー、2=チョキ、

3=パー)

プログラム解説

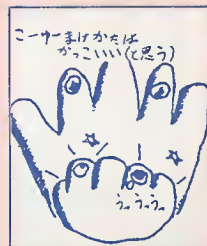
1 初期設定

●初期設定●キャラクタパター
ン定義●スプライトパターン定
義●ユーザー定義関数定義●変
数初期設定●PSG設定●キャ
ラクタの色設定

2 変数初期設定

●変数初期設定●効果音

プログラマからひとこと



はじめまして、9回もボ
ツをくらった、いおくん
です。あの『PURE S
TAR』をむちゃくちゃ
改造して遊んでいるいお
くんの、中途半端なこの
プログラムは、0.75画面
というのですが、なま
いきにエスケープシーケ
ンスを使っています。こ
のゲームは、スクロール
が速いことと(速すぎ
る?)、ゲームオーバー
が、"まけたー"と表示さ
れるところが気に入って
ます。まだ幼稚園しか卒
業していない、三島市立
山田小5年のいおくんで
した。

●BY いおくん

3 キャラクタ表示

●自機移動処理(スティック入
力)●自機表示●画面スクロ
ール処理(エスケープシーケンス)
●敵表示●自機と敵機の接触判
定

4 接触処理

●どの敵と接触したかの決定処
理●接触したのがダイヤかまた
は、じゃんけんが引き分けだっ
たかの判定処理●勝敗判定処理
●スコア加算●敵機消去●行3
へ飛ぶ

5 ゲームオーバー

●ハイスコア計算●効果音(ゲ
ームオーバー時)●メッセージ
表示●スコア表示●リプレイ処
理●乱数初期化●行2へ飛ぶ

好評発売中!

MSX

プログラマコレクション

4

ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合
わせ先IIテクノポリスソフト03-4311-627

JANKEN TE IEBA

YOKU KÖYATTE

『MUTEKI!!』

TOKA IY

YATSU

IRUYONE?

E?...IMADOKI

SONNAYATSU

INAITTE?

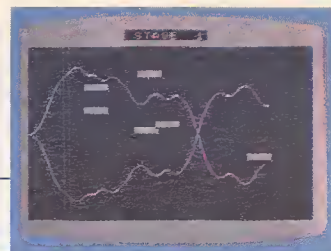


ツーツー TWO=LINES

MSX2/2+VRAM64K

BY 高村英一

👁️ 遊び方は44ページにあります



プログラマからひとこと



二度めまして。高村です。先日、ちょっとしたミスでこのプログラムを壊してしまいました。うむむ。でも、2か月連続で載ったのでうれしい。また載ったらいいなと。ところで、採用通知の日付が「1989年12月19日」になっていました。こ、これはいい……。●BY 高村英一

編集部注：そうです。私こと EIKITI がすっかり間違えたのです。だって、編集部 F やマグナム OA にせっつかれて……。ごめんなさい!!!! もうしません。

2か月連続採用!

```
1 DEFINT C:COLOR15,14,14:SCREEN5:DIMC(49)
:OPEN"grp:"AS#1:COLOR=(13,3,3,3):C=2
2 A=RND(-1):FORI=0TO16:READA,B:FORJ=1TOA
:C(C)=-B:C=C+1:NEXTJ,I:C(0)=24:C(1)=8
3 LINE(0,32)-(255,201),1,BF:LINE(0,30)-(
255,31),13,BF:LINE(86,13)-(160,23),13,BF
:LINE(88,15)-(160,23),1,BF:T=T+1:Z=117
4 DRAW"BM88,16":COLOR,1:PRINT#1,USING" S
TAGE###";T:DATA5,4370,1,12050,5,4370,1
5 FORI=0TOT+4:A=RND(1)*200+30:B=RND(1)*1
60+34:COPYC,0TO(A,B),TPSET:NEXT:G=0:W=0
:Y=0:DATA8722,5,4370,1,8722,5,4370,1
6 FORX=1TO255:P=POINT(X,Z+Y):Q=POINT(X,Z
-Y):LINE(X-1,Z+W)-(X,Z+Y):LINE(X-1,Z-W)-
(X,Z-Y):IFP=1ANDQ=1THENW=Y:G=G+STRIG(0)*
.4+.2:Y=Y+G:S=S+(85-Y)/100:NEXT:GOTO3
7 DRAW"BM80,99":PRINT#1," GAME OVER ":DR
AW"BM88,115":PRINT#1," SCORE:"INT(S):DAT
A8722,5,4370,1,8722,5,4370,1,8722,5,8739
8 PLAY"L32SM20000007BB-AA-GG-FEE-DD-C1",
L32SO7N0BB-AA-GG-FEE-DD-1",L32SO7N0N0BB
-AA-GG-FEE-DD-1":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT
:RUN:DATA1,4643,1,8947,4,8739,1,8483
```

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ラインの座標
G……ラインのY座標増分
A、B……ブロックの座標／ブ
ロックパターン定義用
Z……ゲーム画面中央のY座標
：177が入る

その他の変数

Q……ブロックパターン定義用
Q(n)……ブロックパターン
I、J……ループ用
P、Q……衝突判定用
S……スコア
T……ステージ数
W……ラインのY座標保存用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●パレット設定

2 パターン定義

●乱数初期化●変数初期設定●
ブロックパターン定義

3 画面作成

●ゲーム画面を描く

4 ステージ数表示

●ステージ数を表示する●ブ
ロックパターンデータ(行2で読
みこみ)

5 ブロック表示

●ブロックを描く●変数初期設

定●ブロックパターンデータ
(行2で読みこみ)

6 ライン表示

●ラインを描く●ラインの衝突
判定●ラインの上昇、下降計算
(トリガー入力)●スコア計算

7 ゲームオーバー

●メッセージ表示●スコア表示
●ブロックパターンデータ(行
2で読みこみ)

8 リプレイ処理

●効果音●リプレイ処理●ブ
ロックパターンデータ(行2で読
みこみ)

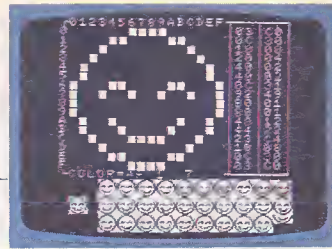


パターンエディタ

MSX MSX2/2+RAM8K

BY チェインギャング

遊び方は45ページにあります



ファミコン

```

1 SCREEN1,0:WIDTH24:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFUSR=342:DEFSTRO-R:DIMW(15,15):FORI=0TO6:VPOKE369+I,254:VPOKE14336+I,170:NEXT:Q="0123456789ABCDEF":PRINT"r"Q";:FORK=0TO15:VPOKE728+K,0:VPOKE744+K,0:PRINTHEX$(K)SPC(16)"|00|00|";:NEXT:P(0)=" "
2 P(1)=" ":R="[" +CHR$(31)+STRING$(2,29)+"^":O=CHR$(27):FORI=0TO2:FORJ=2TO11:LOCATEJ*2,18+I*2:PRINTR;:NEXTJ,I:PRINTO"Y4!"R:PRINTO"Y1"COLOR=F1
3 C=USR(0):S=STICK(0):X=X+(S>5)-(S>1ANDS<5):Y=Y+(S=8ORS=1ORS=2)-(S>3ANDS<7):X=X+(X=K)*K-(X<0)*K:Y=Y+(Y=K)*K-(Y<0)*K:PUTSPRITE0,((X+5)*8,(Y+1)*8),5,0:D=0:PRINTO"Y1"X;Y:ONVAL(INKEY$)GOSUB4,5,6:GOTO3
4 V=X#8:W(X,Y)=1-W(X,Y):LOCATEX+1,Y+1:PRINTP(W(X,Y)):D=728+Y+K*V:VPOKED,VPEEK(D)XOR2^(7-X+V*8):LOCATE18+V*3,Y+1:PRINTRIGHT$("0"+HEX$(VPEEK(D)),2):RETURN
5 A=(Y#8)*8:B=(X#8)*8:FORY=ATO A+7:FORX=BT OB+7:GOSUB4:NEXTX,Y:RETURN
6 LOCATE7,17:FORI=0TO1:C=INSTR(Q,INPUT$(1))-1:IFC<0THENI=I-1:NEXTELSE D=C*16^(1-I):NEXT:VPOKE8203,D:PRINTHEX$(D):RETURN
    
```

変数の意味

スプライト座標

X, Y……カーソルの座標→
(X+5)×8, (Y+1)×8として表示/ループ用

その他の変数

A, B……4分の1反転用
C……色データ入力用/USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)
D……色データのアドレス
I, J, K……ループ用
O……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る※1
P(n)……エディット画面表示用(n=0:「」つまり空白、

n=1:「■」※1

Q……0~Fの文字列※1

R……エディットパターン表示用※1

S……スティック入力用

V……パターンデータフラグ
(0=左半分, 1=右半分)

W(n, m)……ドットの状態
(0=ドットがない, 1=ドットがある)

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●USR関数定義(キーバッファクリア)●ドットのキャラクタパターン定義●カーソルのスプライトパターン定義●変数初期設定●エディット画面作成

2画面作成

●変数初期設定●画面の下4分の1をパターンでうめる●画面作成

3メインルーチン

●カーソル移動処理(スティック入力)●カーソルの座標表示●コマンド入力処理●行3へ飛び

4ドット反転1

●ドットの反転処理●データ書き換え処理

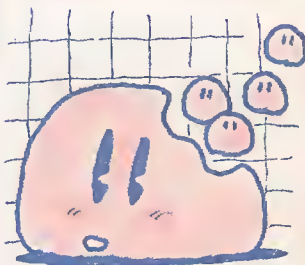
※1 行1で「DEFSTRO-R」として、OからRで始まる変数を文字型変数にしているため、通常ならば、P\$(n)、O\$,

プログラマからひとこと



○鳥県米☆市△茂中
3年□組19番、お見事ノ このプログラム作り始めたのは去年の夏休み。改良に改善を加えて12月8日に投稿し、12月21日に採用通知が来ました。初投稿で採用されたのうれしく思います。ところで、ぼくのお宝はC F-3000。小学校5年生のときに買ったものです。最近、MSX2+だのとMSXも進化しましたが、MSX2+のセパレートタイプが出てこないかな、と思う今日このごろです。
●BY チェインギャング

2+のセパレートタイプ



5ドット反転2

●パターンの4分の1反転処理(ループ中で行4を呼び出す)

6色設定

●カラーコード入力判定処理●キャラクタの色データ書き換え

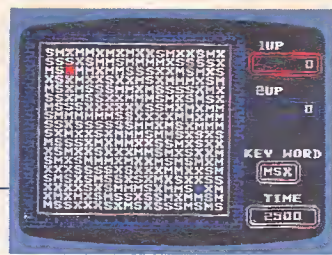
好評発売中! MSX プログラムコレクション 4 ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先IIテクノポリスソフト03-43111627



「ファンダムニュース/その3・ファンダム通信だより①」長らくお待ちしました「ファンダム通信VOL.2」が完成しました。これが読まれるころにはみなさまのお手元に発送されているはずです。今回は、87年の12月整理分から88年の5月整理分にくまれる投稿者の方々全員にお届けします。この「ファンダム通信VOL.2」は、前号の「VOL.1」よりもさらに、もりだくさんの内容になっています。⇒

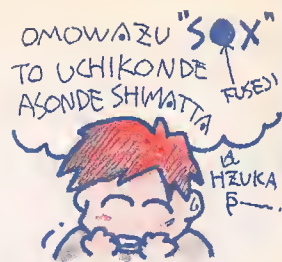
 遊び方は46ページにあります



```

360 PUT SPRITE N,(X(N)*8,Y(N)*8-1),8-N,0
GOTO 420
370 P(N)=1:IF STRIG(N) THEN 420
380 P(N)=2:IF STRIG(N) THEN GOSUB 520
390 A=STICK(N)
400 Q(N)=Q(N)-(A=3)-(A=7)*7 AND 7
410 PUT SPRITE N+2,((X(N)+X1(Q(N)))*8,(Y(
N)+Y1(Q(N))) *8-1),8-N,1
420 N=1-N:T=T-1:LOCATE 25,21:PRINTUSING"
####";T:IF T>0 THEN 310
430 '●● Time Out ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 PLAY"V14T150O5L1D-D-", "V13T150O4L1AA":
GOSUB 610
450 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209)
460 NEXT:FOR I=14 TO 17:LOCATE 23,I:PRIN
T SPC(8);NEXT:IF Z(0)<>Z(1) THEN 480
470 LOCATE 25,15:PRINT"DRAW":GOTO 490
480 LOCATE 24,14:PRINTUSING"#UP IS";(Z(0
))>Z(1))+2:LOCATE 24,16:PRINT"WINNER"
490 PLAY"V14T180O4L8EFGFEGA-O5CRBCDE-FGA
-G16F16E1","V12T180O4L8CDECDEFAR8A-B-O5
CDFE16A16B16C1604B1","S1M10000T180O3L4CC
COO2A-B-D-B-V14OC1":GOSUB 610
500 A=USR(0):FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:
GOTO110
510 '●● Judge => Pick Up ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
520 A=X(N)+Y(N)*32+6144:E$=" ":FOR I=0 TO
2:E$=E$+CHR$(VPEEK(A+M(Q(N))*I)):NEXT
530 VPOKE N*4+6915,0:PUT SPRITE N+2,(0,2
09):IF E$<>K$ AND E$<>L$ THEN 580
540 FOR I=0 TO 2:VPOKE A+M(Q(N))*I,32
550 NEXT:PLAY"V14T150O4L16GO5C","V13T150
O4L16EG":FOR I=0 TO 1000:NEXT
560 Z(N)=Z(N)+2500-T:LOCATE 24,N*5+4:PRI
NTUSING"#####";Z(N)
570 FOR I=0 TO 2:VPOKE A+M(Q(N))*I,ASC(M
ID$(K$,RND(1)*3+1,1)):NEXT
580 VPOKE N*4+6915,8-N:P(N)=0:P(N+2)=1
590 RETURN 310
600 '●● Wait ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 IF PLAY(0) THEN 610 ELSE RETURN
620 '●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 DATA }aqqqq},LD DDDDM,{qa}nn},{qa}Aq},
{Aqqqq}{A,{n}AAq},{nn}{qqq},{qAAAAA},{qq}{qq},
{qq}{Aq}
640 DATA ア,00000070810232424,イ,0000E01008
C42424,ウ,2424231008070000
650 DATA エ,2424C40810E000000,オ,0000FF0000
FF0000,カ,2424242424242424
660 DATA ケ,D FDFDF DFDFDFDF00,コ,FE82828282
82FE00,B,FC6E6E7C6E6EF C00
670 DATA M,C6EE EFED6C6C600,N,C6E6F6 FEDE
CEC600,W,C6C6D6FEEEEEEC600
680 DATA ク,-2,-32,-2,-31,2,0,1,2,2,33,
0,2,32,-2,2,31,-2,0,-1,-2,-2,-33
690 DATA " 1UP",ア オ オ オ オ イ , カ      ヲカ , ウ オ オ オ オ
エ , " 2UP",ク シ シ シ シ シ , ス      ヨス , コ シ シ シ シ シ , , ,
700 DATAKEY WORD," タ ト ト チ "," ナ     ナ ", " ツ ト
ト テ ", ," TIME",タ ト ト ト ト ト チ ,ナ    2500 ナ ,ツ ト ト ト ト ト

```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……カーソルの座標→x8、y8-1して表示
X1(n)、Y1(n)……補助カーソルの座標用(カーソルの座標からの座標増分)

その他の変数

A……汎用
A\$, B\$……スプライト、キャラクタパターン定義用
E\$……抜き出そうとする文字列
I、J……ループ用
K\$, L\$……キーワード(L\$はキーワードを逆に並べたもの)
M(n)……抜き出し処理用
N……プレイヤーの切り換え用
P(n)……トリガーの入力用フラグ
Q(n)……補助カーソルの方向
T……残り時間
Z(n)……スコア

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定、乱数初期化

プログラマからひとこと



正直いってつらいんだよなあ
採用されたと書くことが思い浮かばない、なんて事ありませんか? 私の場合は2回ともそうでした。いざ! というときにコロッと忘れる、というヤツです。でも採用されたからうれしいです。だから、文章を書くのは正直いってつらいんだよなあ。
●BY RASSA CORP.

30 スプライトパターン定義
40 太文字処理/USR関数定義(キーバッファクリア)
50~80 キャラクタパターン定義
90 変数初期設定、キャラクタの色設定
100 REM文
110~170 キーワード入力処理
180 REM文
190~250 ゲーム画面表示
260 REM文
270 変数初期設定
280 カーソル、補助カーソル表示(ゲームスタート時)
290 効果音(ゲームスタート時)
300 REM文
310 文字列を抜き出した直後のトリガー連続入力防止
320 補助カーソルが出た直後のトリガー連続入力防止
330 トリガー入力判定(カーソルの位置を決めたか)
340 カーソルキー入力判定(カーソルを移動させるため)
350 カーソル移動計算
360 カーソル表示
370 トリガーがカーソルの位置を決めたあとに押されたままかの判定
380 トリガー入力判定(抜き出す文字列を決定したか)
390 カーソルキー入力(補助カーソルを移動させるため)
400 補助カーソル移動計算
410 補助カーソル表示
420 プレイヤー交代、残り時間の判定表示
430 REM文
440 効果音(ゲーム終了時)
450 スプライト消去
460 勝敗判定
470 引き分け処理
480 勝者の表示
490 効果音(ゲーム終了時)
500 リプレイ処理
510 REM文
520 抜き出す文字列をE\$に入れる
530 カーソル、補助カーソル消去、抜き出す文字列がキーワードとあっているかの判定
540 抜き出す文字列を消す
550 効果音
560 得点処理および表示

プログラム確認用データ

使い方は54ページ
をみてください

10>206	20> 3	30>160	40>212
50>113	60>214	70> 7	80>163
90> 91	100> 47	110>190	120> 6
130>219	140> 16	150>229	160>218
170>223	180> 11	190>107	200> 81
210> 56	220>127	230> 70	240> 52
250> 81	260> 32	270> 57	280>111
290> 87	300>174	310>238	320>176
330>114	340>241	350>189	360> 55
370>100	380> 99	390>240	400> 65
410>145	420>200	430>166	440> 20
450>250	460>178	470>229	480> 91
490>207	500>117	510> 26	520>124
530> 2	540>157	550> 7	560> 59
570>175	580> 30	590>161	600>240
610> 67	620>124	630>156	640>132
650>237	660> 35	670>123	680> 42
690>157	700>241		

キーバッファクリアをする

```
40 FOR I=520 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,A
OR A/2 OR A/4:NEXT:DEFUSR=342
110 CLS:K$="":LOCATE 7,11:PRINT"INPUT KEY
WORD:ミミミ":A=USR(0)
```

『Pick up!!』では行40でUSR関数を定義しています。ここで定義されたUSR関数は、キーバッファクリアの働きがあります。キーバッファとは入力されたキ

ーの内容を一時的に保存するRAM領域のことで、『Pick up!!』のようにINKEY\$関数を使ったプログラムでは、よぶんにキー入力された文字がキーバッファにたま

り、その文字がキー入力処理で使われてしまい、プログラムが誤動作してしまうことがあります。このようなことのないようにあらかじめ入れておくのが、キーバッファクリア処理です。

実際の使い方は、あらかじめDEFUSR=342としてUSR関数定義をしておき、行110のよ

うにキー入力処理のまえに、A=USR(0)として、キーバッファをクリアします。

キーバッファをクリアするには、『PLANET BATTLE』の行380のように、

```
380 IF INKEY$<
>" THEN 380
とする方法もあります。
```


テクニカルクイズ



MSX MSX2/2+RAM8K

BY のこのこ

遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR1,5,5:VPOKE8204,255:VPOKE8205,34:VPOKE8197,17:DEFINT A-Z:R=RND(-TIME):DEFUSR=342:LOCATE11,1:PRINT"テクニカル クイズ":FORI=0TO8:LOCATE12,5+I:PRINT"aaaaaa":NEXT:ONSTRIGGOSUB40,50:DEFFNV=6349+X+Y*32
20 LOCATE12,3:PRINT"READY !":T=35:Q=RND(1)*26:Q$=CHR$(Q+65):FORY=0TO6:C$=RIGHT$("00000000")+BIN$(VPEEK(520+Q*8+Y)),8):FORX=0TO4:H=VAL(MID$(C$,X+1,1)):VPOKEFNV,104+H:NEXTX,Y:FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB90:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
30 FORY=0TO6:X=RND(1)*5:O=VPEEK(FNV):IFO=32ORO=40THENY=Y-1:NEXT:ELSEO=40+8*(O-104):VPOKEFNV,O:T=T-1:BEEP:GOSUB90:IFT=0THEN100ELSEFORI=0TO500:NEXTI,Y:GOTO30
40 A=1:GOTO50
50 A=2+(A=1):IFM(A)=3THENA=0:RETURNELSESTRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:BEEP:BEEP:LOCATE12,3:PRINTUSING" #P? ";A:U=USR(0):FORI=0TO0:I$=INKEY$:I=I+(I$=" "OR I$=""):NEXT:LOCATE17,3:PRINTI$:FORJ=0TO30:BEEP:NEXT
```

```
60 IFI$=Q$THENLOCATE12,3:PRINT"せいがい !!":P(A)=P(A)+T:A=0:M(1)=0:M(2)=0:QU=QU+1:PLAY"L405V15C04G":FORY=0TO6:FORX=0TO4:O=VPEEK(FNV):IFO<41THENNEXTX,YELSEO=40+8*(O-104):VPOKEFNV,O:NEXTX,Y
70 IFA>0THEN80ELSEIFQU>19THEN110ELSEFORI=0TO2500:NEXT:RETURN20
80 LOCATE12,3:PRINT"はすね !!":M(A)=M(A)+1:A=0:PLAY"L202V15D":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:STRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
90 LOCATE12,3:PRINTUSING"PART ##";QU+1:LOCATE10,15:PRINT"1P TIME 2P"SPC(20)USING"### ## ###";P(1);T;P(2):LOCATE10,18:PRINTSTRING$(M(1),"x")SPC(9-M(1))STRING$(M(2),"x")SPC(3):RETURN
100 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:LOCATE12,3:PRINT"TIME UP":PLAY"L403V15C02BAG2":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:QU=QU+1:M(1)=0:M(2)=0:A=0:IFQU>19THEN100ELSE20
110 IFP(1)=P(2)THENRETURN20ELSEW=1-(P(1)<P(2)):LOCATE12,3:PRINTUSING" #P WIN!";W:PLAY"L205V15C04A2":FORI=0TO1:I=- (PLAY(0)=0ANDSTRIG(0)):NEXT:RUN
```

変数の意味

A……解答権のあるプレイヤー
C\$, H……問題作成用
FNV……ユーザー定義関数
(指定された座標のVRAM上のアドレス計算用)
I, J……ループ用
I\$……解答入力用
M(n)……ミスした回数
O……マス書き換え用のキャラクタコード
P(n)……プレイヤー得点
Q……問題決定用
Q\$……出題されるキャラクタ
QU……出題数
R……乱数初期化用
T……制限時間

U……USR関数呼び出し用
(キーバッドクリア)

X, Y……画面作成用ループ用
W……勝者

プログラム解説

10 初期設定、画面作成
20 問題作成表示
30 問題進行
40~50 解答処理
60 正解判定処理
70 ゲーム終了判定
80 誤答処理
90 スコア表示
100 タイムアップ処理、ゲーム終了判定
110 勝利者判定、ゲーム終了処理、リプレイ処理

プログラマからひとこと



2人で楽しんでください

やったあ、初採用だ！これからどんどん送りたいな。といいたいけど、これから忙しくなるので、プログラムするひまがなくなるのが残念！もう書くことがないので、このへんでさようなら。

●BY のこのこ



プログラム確認用データ

使い方は54ページ
を見てください

10>213	20>226	30>245	40>112
50>189	60>97	70>216	80>238
90>117	100>105	110>240	

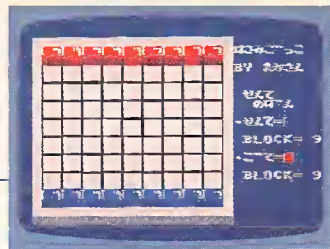


はさみごっこ

MSX MSX2/2+RAM8K

BY たかさ

遊び方は47ページにあります



ついでに

```

10 SCREEN1,2,0:COLOR15,12,12:KEYOFF:DEFI
NTA-Z:WIDTH32:DEFUSR=342:DIMDS(2),M(26),
N(26),T(8,8):CS=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(3
1):Z$=CHR$(27):PRINTZ$"Y)-マッテテネ"
20 FORI=264TO2031:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I-
1):V2=VPEEK(I+2):VPOKEI,VAND(NOTV1)ORV/2
ORV/4AND(NOTV2):NEXT:CLS:JUS(0)="せんて":JU
S(1)="ごて":U=1
30 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE1433
6+J+I*32,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I:FORI=0TO13:A=ASC(MID$("abhipqxy♠♥♣♦○
●",I+1,1)):8:READA$:FORJ=0TO7
40 VPOKEA+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):N
EXTJ,I:FORI=0TO2:READA$,B$:D$(I)=A$+C$+B
$:NEXT:FORI=0TO4:READA$:VPOKE8204+I,A$:NEX
T:FORI=0TO26:READM(I),N(I):NEXT:GOSUB250
50 PRINTZ$"Y!#"STRING$(20,133)Z$"L":FORI
=1TO20:PRINTZ$"Y!#"STRING$(20,132)Z$"L":
NEXT:PRINTZ$"Y#7はさみごっこ"Z$"Y#7BY たかさ"
60 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:LOCATEJ*2+4,I*2+3
:A=-(I=0)*2-(I=8):PRINTD$(A):T(J,I)=A:NE
XTJ,I:PLAY"S11M100L13FDFDCDEEBB8888":PRIN
TZ$"Y)90はせん":VPOKE8196,&H7C:GOSUB260
70 U=-(U=0):PRINTZ$"Y(8)JUS(U)
80 A=0:FORI=0TO8:FORJ=0TO8:IFT(I,J)<>U+1
THEN 100
90 A=A+(T(I+(I>0),J)=0)+(T(I-(I<8),J)=0)
+(T(I,J-(J<8))=0)+(T(I,J+(J>0))=0)
100 NEXTJ,I:IF A=0 THEN U=-(U=0):GOTO300
110 F=0:C=0
120 FORI=-1TO1:S=STICK(U):IFO=XANDP=YAND
F=1THENC=-((S=3ORS=7)-(S=1ORS=5))*2
130 V=M(S+C*9):Y=N(S+C*9):X=X+V-(X+V)<0
)+(X+V)>0):Y=Y+W-(Y+W)<0)+(Y+W)>0)
140 IFF=1ANDT(X,Y)<>0THENX=X-V:Y=Y-W
150 PUTSPRITEF,(X*16+32,Y*16+23),12+F,F-
(U=1)*2:GOSUB270
160 I=-(STRIG(U)ANDF=0)+(T(X,Y)<>U+1ANDF
=0)-(STRIG(U)ANDF=1):NEXT:IFF=0THENF=1:O
=X:P=Y:T(X,Y)=0:LOCATEX*2+4,Y*2+3:PRINTD
$(0):GOTO120
170 LOCATEX*2+4,Y*2+3:PRINTD$(U+1):T(X,Y
)=U+1:IFO=XANDP=YTHENPUTSPRITE1,(0,209):
GOSUB290:GOTO110ELSEFORI=0TO1:PUTSPRITEI
,(0,209):NEXT:GOSUB290
180 FORI=0TO3:X1=X-(X>0)*(I=0)+(X<8)*(I=
1):Y1=Y-(Y>0)*(I=2)+(Y<8)*(I=3)
190 IF T(X1,Y1)=(2-U) THEN 210
200 NEXT:GOTO70

```

```

210 X1=X1+(I=0)-(I=1):Y1=Y1+(I=2)-(I=3):
IF X1<0ORX1>8ORY1<0ORY1>8 THEN 200
220 IF T(X1,Y1)=(2-U) THEN 210 ELSE IF T
(X1,Y1)<>U+1 THEN 200
230 X1=X1-(I=0)+(I=1):Y1=Y1-(I=2)+(I=3):
IF T(X1,Y1)=U+1 THEN200
240 T(X1,Y1)=0:LOCATE X1*2+4,Y1*2+3:PRIN
TD$(0):GOSUB280:GOSUB290:GOSUB260:GOTO23
0
250 PLAY"V15L6403CA":B1=9:B2=9:CLS:RETUR
N
260 PRINTZ$"Y+7.せんて=a":PRINTZ$"Y/7.ごて=p
":PRINTZ$"Y-8BLOCK="B1:PRINTZ$"Y18BLOCK=
"B2:RETURN
270 VPOKE256,RND(1)*16:A=RND(1)*96:SOUND
7,56:PLAY"L64V15N=A;":RETURN
280 IFU=0THENB2=B2-1:IFB2=1THEN300ELSERE
TURNELSEB1=B1-1:IFB1=1THEN300ELSERETURN
290 SOUND6,255:SOUND7,3:SOUND8,16:SOUND1
2,35:SOUND13,0:RETURN
300 SOUNDRND(1)*14,RND(1)*255:LOCATERND(
1)*32,RND(1)*24:PRINTJUS(U)"のかち":IFSTRIG
(0)THEN PLAY":VPOKE256,0:CLS:GOSUB250:U
=1:GOTO50ELSE300
310 DATA 00010101030307070F0F1F1F3F3F7F7F0
0008080C0C0E0E0F0F0F8F8FCFCFEFE00,FEFEFE
E0E0E0E20101E2E0E0E0FEFEFE7F7F7F07070747
8080470707077F7F7F
320 DATA 007F7F3F3F1F1F0F0F0707030301010
000FEFEFCFCF8F8F0F0E0E0C0C0808000,070707
0101E1E2FCFC2E10101070707E0E0E080808747
BFBF47878080E0E0E0
330 DATA 3F7F7F7F7F7F7F7F,FEA3A1F9F9F9FF
F9,7F7F7F4C334C334C,FFFFFFFFC33C33C3C3,3
F7F7F7F7F7F7F7F,FEA3A1F9F9F9FFF9,7F7F7F4
C334C334C,FFFFFFFFC33C33C3C3,007F7F7F7F7F7
F7F
340 DATA 00FEFEFEFEFEFEFEFE,7F7F7F7F7F7F7
00,FEFEFEFEFEFEFEFE00,FFFFFFFFFFFFFFFF,AA5
5AA55AA55,♠♥♣♦,ab,hi,pq,xy
350 DATA 127,113,143,129,161
360 DATA 0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,-1
,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,-1,0,
0,0,0,0,0,-1,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,
370 ,
380 , 「LISTは、ここまで・・・」
390 ,
400 ,
410 ,
420 ,

```

BY たかさ

おわり

好評発売中!

MSX

プログラマ
ムライ
コレク
ション

④

ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先テクノリスソフト 03-4311-627

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒それぞれ×16+32、×16+23して

表示

V、W……カーソルの座標増分

テキスト座標

X1、Y1……盤上の座標

その他の変数

A……汎用

A\$, B\$……データ読みこみ

用

B1、B2……残りのコマ数

○……カーソルの移動方向

○\$……キャラクタ組み合わせ

用

○\$……コマ表示用

F……カーソル判定用

I、J……ループ用



当選者
発表

●1月号ソフトプレゼント当選者①「ゴーファーの野望〜EPISODEII〜」=「静岡県」河原崎正光(愛知県)山田康洋(高知県)長崎友嗣/「ラスト・ハルマゲドン」=「神奈川県」小笠原保(奈良県)子満貴司(大阪府)金子崇/「スナッチャー」=「青森県」岩本和之(埼玉県)西山守(東京都)佐藤敏明/「きまぐれオレンジロード」=「青森県」小山内主(埼玉県)与那国良成(新潟県)中野雅敏

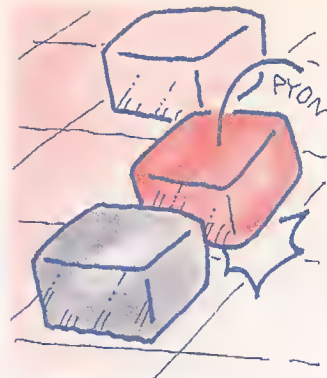
- JU\$……先手、後手表示用
- M(n)、N(n)……カーソル移動用
- Q、P……カーソルの座標保存用
- S……スティック入力用
- T……盤のキャラクタ
- U……先手、後手判定フラグ
- Z\$……エスケープシーケンス用：CHR\$(27)が入る

プログラム解説

- 10 初期設定
20 太文字処理
30~40 スプライト、キャラク

- タバターン定義
- 50～60 ゲーム画面作成
- 70 先手、後手の表示
- 80～100 盤上のコマを調べる
- 110～140 カーソル移動処理
(スティック入力)
- 150 カーソル表示
- 160 コマを置くかの判定(トリ
ガー入力)
- 170 コマ表示、同じ場所にコマ
を置く処理
- 180～240 コマの消去処理
- 180 盤上の座標移動
- 190 となりに相手のコマが
あるかの判定

- 200 判定終了後70行へとぶ
- 210 盤上の座標移動
- 220 となりのコマの判定
- 230~240 コマの消去
- 250 ゲーム開始音
- 260 残りコマ数表示
- 270 効果音、背景処理
- 280 コマ数処理、勝敗判定
- 290 効果音
- 300 勝者表示、リプレイ処理
- 310~320 スプライトパターンデータ(行30で読みこみ)
- 330~340 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)
- 350 キャラクタの色データ(行



360 カーソル移動方向データ
(行40で読みこみ)

プログラマからひとこと 悲惨めひとこと



ぼくが気持ちよくコタツで寝ているとお母さんが灰色の封筒を持ってきた。とつじょ家に転がり来たものはなんと、採用通知ではないか！ ぼくは思わず心臓が止まっちゃった(ウソ)。これからどんどん入稿するつもりであります。それから、プログラムばかり作ったせいか勉強がお留守になり、このまへのテストは悲惨のひとつでした。ついてにとはなんですが、佐志君、宮園君、吉田君、村山君名前書いたよ〜ん！ コアラコアラ

●BY たかさん

⇒ プログラム確認用データ

10>213	20>161	30>45	40>126
50>201	60>145	70>136	80>220
90>8	100>252	110>171	120>128
130>201	140>62	150>75	160>9
170>37	180>245	190>45	200>144
210>220	220>168	230>84	240>113
250>247	260>8	270>179	280>247
290>253	300>246	310>183	320>104
330>5	340>97	350>41	360>183
370>198	380>150	390>198	400>225
410>198	420>47		

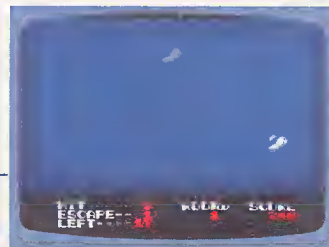
使い方は54ページを
ご覧ください

ドッグ ファイト
DOG FIGHT

MSX MSX2/2+RAM8K

BY pof

👉遊び方は47ページにあります



```

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:KEYOFF:R=RND(
-TIME):DEFINT A-Z:WIDTH32:P$="T255S0M2300
0":PLAYP$,P$:P=40:Q=90:T=90:U=20:VPOKE81
96,&H71:VPOKE8198,&H81:VPOKE8199,&H81
20 PRINT"WAIT":FORI=384TO727:V=VPEEK(I):
B=LEN(BIN$(V)):IFB<6THENL=V/4:GOTO30ELSE
L=VAL("&B"+LEFT$(BIN$(VORV/2ORV/4),B-4))
*16ORV/4
30 VPOKEI,L:NEXT:FORI=264TO273:VPOKEI,25
5:NEXT:E$=CHR$(27):H$=CHR$(1)+CHR$(69):I
$=CHR$(1)+CHR$(71):J$=CHR$(1)+CHR$(70):K
$=CHR$(1)+CHR$(67):L$=CHR$(1)+CHR$(68)
40 FORI=1TO3:READF$(I):NEXT:FORI=3TO7:RE
ADA$:FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=24TO63:VPOKEI,VAL("&H"+MID$("010
3070E1C38700E080C0E070381C0E07FFFFFFF
FFFFFFC0800000000000000030100000000000",I
*2-47,2)):NEXT:SOUND7,56:H=500:GOTO360

```

```

60 VPOKE8192,&HC7:FORI=2TO17:LOCATE2,I:P
RINTSTRING$(28,"!"):NEXT:FORI=1TO3:LOCAT
E4,I+20:PRINTF$(I);:NEXT:PRINTES"Y51ROUN
D":PRINTES"Y58SCORE";:FORI=0TO31:LOCATE
I,0:PRINTH$;:LOCATEI,1:PRINTH$;:LOCATEI,
18:PRINTH$;:LOCATEI,19:PRINTH$;:NEXT
70 FORI=2TO17:LOCATE0,I:PRINTH$H$;:LOCAT
E30,I:PRINTH$H$;:NEXT:FORI=2TO8:LOCATEI,
I:PRINTI$L$;:LOCATEI,19-I:PRINTK$J$;:LOC
ATE30-I,I:PRINTK$J$;:LOCATE30-I,19-I:PRI
NTI$L$:NEXT
80 PLAY"02L4CRRCRCRO6G":C=0:L=1:PUTSPRITE
4,(0,209):PRINTES"Y/* READY GO "
90 F=30+((L>5)+(L>10)+(L>15))*5:A=0:B=0:
G=0:K=4:E=12+(L>9)*8:VPOKE8192,&HC7+(L>5
)*&H80
100 IFPLAY(0)THEN100ELSELOCATE9,15:PRINT
STRING$(15,"!"):PRINTES"Y1*!!!!!!!!!!!!!"
110 LOCATE19,22:PRINTUSING"###";L;
120 LOCATE23,22:PRINTUSING"#####";C;
130 LOCATE12,21:PRINTUSING"###";A;

```

次ページへ続く


```

140 LOCATE12,22:PRINTUSING"##";B;
150 M=0:N=0:O=RND(1)*8:X=- (O=4ORO=6)*50-
(O=5ORO=7)*196- (O=1ORO=3)*239:Y=- (O=2ORO
=3)*30- (O=0ORO=1)*114- (O=4ORO=5)*130
160 V=(RND(1)*L+6)*SGN(99-X):W=(RND(1)*L
+3)*SGN(99-Y):IFB=0THENB=-5
170 LOCATE12,23:PRINTUSING"##";F;;IFA=10
THEN290ELSEIFF=0THEN310ELSEIFF=9THENG=G+
1:IFG=1THENPLAY"07L4DRDRD":K=6
180 PUTSPRITE0,(120,74),K,4:S=STICK(0)+S
TICK(1):M=M+((S>1ANDS<5)-(S>5ANDS<9))*(1
-(L>5)):N=N+((S>3ANDS<7)-(S=1ORS=2ORS=8)
)*(1-(L>5)):X=X+V:M=Y+W+N:P=P+M*2+3:Q=
Q+N*2+2:T=T+M+2:U=U+N+1
190 IFP<16THENP=223ELSEIFP>223THENP=16
200 IFQ<16THENQ=128ELSEIFQ>128THENQ=16
210 IFT<16THENT=223ELSEIFT>223THENT=16
220 IFU<16THENU=128ELSEIFU>128THENU=16
230 PUTSPRITE4,(X,Y),E,3:PUTSPRITE3,(P,Q
),15,7:PUTSPRITE5,(T,U),14,7
240 IFX<0ORX>239ORY<0ORY>130THEN280
250 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN180
260 PLAY"02L32DC","03L32DC":F=F-1:FORI=1
24TO100STEP-4:PUTSPRITE1,(120,I),15,5:NE
XT:FORI=96TO74STEP-2:PUTSPRITE1,(120,I)
,15,6:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209)
270 IFX>114ANDX<126ANDY>69ANDY<81THENPLA
Y"04L32ACBE","05L32ABDG":A=A+1:C=C+(O+1)
*2:PUTSPRITE4,(0,209):GOTO120ELSE170

```

```

280 PLAY"03L16GECC","02L16BEFC":PUTSPRIT
E4,(0,209):B=B+1:GOTO140
290 PLAY"04L8DGCFAFDR8CGDFR8CGD","06L8CD
FR8GABR8CGER8DFR8D":PRINTE$Y/ROUND"L"C
LEAR":IFB=0THENB=-5
300 PRINTE$Y1*BONUS"(10-B)*100;:L=L+1:C
=C+(10-B)*10:GOTO90
310 PLAY"04L4BAFEGCFAGF","03L4GRBFREFRCF
":PRINTE$Y/* GAME OVER ":FORI=0TO9999:
NEXT:GOTO360
320 DATA HIT-----,ESCAPE--,LEFT----
330 DATA 01010101090B0B8B8A9EBCFBFF8F858
00000000020A0A0A2A2F27ABEFEE24202
340 DATA 00010101010000FCFC0000010101010
00080808080800003F3F00008080808000,000000
00000000606060606060F0F09090000000000000
0606060606060F0F0909
350 DATA 00000000000000000000000040404040E0
A00000000000000000000202020207050,00183C
7860C1010303071F7FFDAA55280000187CFAFDFF
F6FAF4A85080000000
360 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):PRINTE$Y'(<<
< DOG FIGHT >>>":PRINTE$Y.,HI-SCORE":H=
H+(H-C)*(H<C):LOCATE13,15:PRINTUSING"##
##0";H:PRINTE$Y3+PUSH SPACE":FORI=0TO1:
I=STRIG(0)*(PLAY(0)=0):NEXT:CLS:GOTO60

```

変数の意味

スプライト座標

P、Q……白色雲の座標
T、U……灰色雲の座標
X、Y……敵機の座標
V、W……敵機の座標増分
M、N……スティック入力による敵機、雲の座標増分

その他の変数

A……敵機の撃墜数
A\$……スプライトパターンデータ読みこみ用
B……逃げた敵機の数/ボーナス点決定用
C……スコア
E……敵機の色
E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る
F……ミサイルの残数
F\$(n)……画面作成用
G……ミサイル残数警告音用フラグ(G≠0のときは警告音が鳴らない)
H……ハイスコア
H\$、I\$、J\$、K\$、L\$……キャラクタ表示用

I、J……ループ用

K……照準の色
L……ラウンド数
O……敵機出現位置決定用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
P\$……音データ

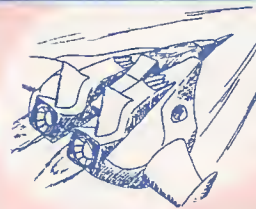
プログラム解説

10 初期設定、キャラクタの色設定
20~30 太文字処理、キャラクタパターン定義1、変数初期設定
40 画面データ読みこみ、スプライトパターン定義
50 キャラクタパターン定義2、ハイスコア初期化
60~70 画面表示
80~90 ラウンドスタート処理
100~140 スコアなどの表示
150~160 敵機の出現時の移動
170 ゲームオーバー判定
180 スティック入力、敵機、雲移動処理
190~220 雲のはみ出し判定
230 敵機、雲表示
240 敵機逃避判定
250~260 ミサイル発射
270 敵機撃墜処理

280 敵機逃避処理
290~300 ラウンドクリア処理
310 ゲームオーバー処理
320 画面データ(行40で読みこみ)
330~350 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
360 ゲームオーバー処理、タイトル画面およびハイスコア表示、リプレイ処理



プログラマからひとこと



コックピット感覚を味わえる

はじめまして。pofです。このゲームは、ジョイスティックで遊ぶとおもしろくなと思います。また、雲を見ながらやるとコックピット感覚を味わえるでしょう。それではまた。
●BY pof

プログラム確認用データ

使い方は54ページ
を見て下さい

10> 87	20> 153	30> 43	40> 227
50> 239	60> 81	70> 183	80> 204
90> 69	100> 173	110> 33	120> 49
130> 228	140> 230	150> 68	160> 1
170> 122	180> 254	190> 28	200> 58
210> 116	220> 146	230> 104	240> 11
250> 9	260> 99	270> 151	280> 70
290> 9	300> 56	310> 251	320> 81
330> 68	340> 151	350> 157	360> 217



当選者
発表

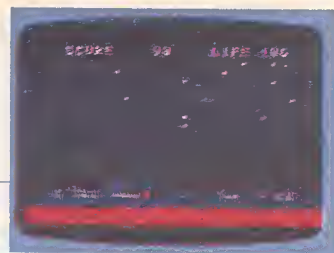
●1月号ソフトプレゼント当選者③「孔雀王」=埼玉県布施昇之(神奈川県高野一洋(新潟県)田村浩志/「阿佐田哲也のA級麻雀」=茨城県坂井清一(千葉県)土屋晃人(広島県)玉井友美/「アークス」=埼玉県千葉哲也(神奈川県)車田圭介(滋賀県)古川知広/「ペンぎんくんwars2」=千葉県石井悠(東京都)花井伸明(石川県)竹山憲一

オー OH! ACTION

MSX MSX2/2+RAM8K

BY NARIっち

👁️ 遊び方は48ページにあります



```

10 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOF
F:LOCATE9,11:PRINT"WAIT A MOMENT!":FORI=
264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+1):VPOKEI
,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT:GOSUB440:R
EADMS
20 R=RND(-50):FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(0,20
9):NEXT:CLS:GOSUB350:GOSUB370:GOSUB410
30 '***** I MOVE *****
40 L=L-.5:GOSUB300:IFL<1THEN310
50 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB240:IFJ1=1THENG
OSUB220ELSEIFSTICK(0)=1THENJ1=1:GOSUB220
60 IFMI=1THENX=X-1.5:P=0:MI=0:GOTO80ELSE
IFMI=0ANDSTRIG(0)ORMI=0ANDSTICK(0)=5THEN
GOSUB200:GOTO80
70 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>
1)
80 IFJ1=0ANDY<>136THENY=136ELSEPUTSPRITE
0,(X*8,Y),4,P
90 '***** TEKI MOVE *****
100 ONQGOSUB110,130,140,150,160,170,190:
IFM<0THENM=240:GOTO40ELSEGOTO40
110 IFC>999THENQ=7ELSEQ=INT(RND(1)*5)+2
120 M=240:N=136:RETURN
130 R=8:M=M-6:N=SIN(Z)*20+100:PUTSPRITE1
,(M,N),6,R:Z=Z+.55:K=15:RETURN
140 R=4:M=M-13:PUTSPRITE1,(M,N),6,R:K=10
:RETURN
150 R=5:M=M-14:PUTSPRITE1,(M,N-8),2,R:K=
20:RETURN
160 R=6:M=M-4:PUTSPRITE1,(M,N),12,R:K=5:
RETURN
170 MM=INT(RND(-TIME)*28):M=M-MM:IFMM<7T
HENR=6ELSER=7
180 PUTSPRITE1,(M,N),13,R:K=15:RETURN
190 A1=1:R=6:M=M-4:PLAY"07V15L32FA":FORJ
=0TO6:PUTSPRITE1,(M,N),INT(RND(1)*14)+1,
R:NEXT:RETURN
200 '***** SUB I MOVE *****
210 X=X+1.5:L=L-2:MI=1:IFSTICK(0)=5THENP
=2:RETURNELSEP=1:RETURN
220 Y=Y-YY:JA=JA-MP:IFJA=0THENYY=-YY:MP=
-1
230 IFJA=5THENJ1=0:YY=8:MP=1:RETURNELSER
ETURN
240 '***** あたりはてい *****
250 SPRITEOFF:FORI=5TO8:IFP=1ANDR=IORP=2
ANDR=I+1ORP=2ANDR=4THENQ=1:GOTO270ELSENE
XT
260 X=X+(X>1):PUTSPRITE0,(X*8,Y),4,3:GOS
UB280:L=L-50:FORJ=0TO75:NEXTJ:RETURN
270 IFA1=1THEN330ELSEC=C+10:L=L+K:PUTSPR
ITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:FORI=0TO100:NEXT
:PUTSPRITE1,(0,209):RETURN90
280 SOUND7,&HEA:SOUND6,55:SOUND12,10:SOU
ND13,3:SOUND9,16:RETURN
290 '***** SCORE PRINT *****

```

```

300 LOCATE4,2:PRINTUSING"SCORE ####
LIFE ###";C:L:RETURN
310 '***** GAME OVER *****
320 L=0:GOSUB300:PUTSPRITE0,(X*8,Y),15,9
:GOSUB280:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER !!
":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO20
330 '***** ...ENDING... *****
340 PUTSPRITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:FORI=0
TO1500:NEXT:PLAY"V1507L4CFEL8GAL2CEL4FDL
1A":LOCATE2,9:PRINT"NICE CLEAR !!":LOCAT
E3,10:PRINT"ついにあなたは GOLD MEN をたおしたのだ!!"
:FORI=0TO7000:NEXT:A1=0:GOTO20
350 '***** ヘンスウ *****
360 X=6:Y=136:YY=8:J1=0:JA=5:MP=1:P=0:Q=
1:L=350:C=0:RETURN
370 '***** TITLE *****
380 LOCATE5,6:PRINT"— OH, A C T I O N —
":PUTSPRITE0,(70,70),4,0:PUTSPRITE1,(12
0,70),4,1:PUTSPRITE2,(170,70),4,2
390 LOCATE8,14:PRINT"PUSH SPACE KEY!!":L
OCATE16,19:PRINT"BY NARIっち"
400 IFSTRIG(0)THENPLAY"06V12L64CDEFGABCD
AFGEFDFDFDFD":CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(
0,208):NEXT:RETURNELSE400
410 '***** SCREEN SET *****
420 FORI=0TO30:LOCATEI,19:PRINT"a":NEXTI
:FORI=0TO30:FORJ=20TO21:LOCATEI,J:PRINT"
x":NEXTJ,I:LOCATE0,18:PRINTM$:LOCATE11,1
7:PRINT"bbbc":LOCATE12,16:PRINT"bc"
430 FORI=1TO15:LOCATEINT(RND(1)*27)+3,IN
T(RND(1)*8)+3:PRINT"." :NEXTI:RETURN
440 '***** SPRITE SET *****
450 FORI=0TO9:FORJ=1TO8:READA$:B$=B$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ
460 SPRITE$(I)=B$:B$="":NEXTI
470 '***** CHR SET *****
480 FORI=1TO7:READA$,B$:FORJ=1TO16STEP2:
C$=MID$(B$,J,2)
490 A=VAL("&H"+A$):VPOKEA*8+(J-1)/2,VAL(
"&H"+C$):NEXTJ,I
500 FORI=12TO15:READD$:VPOKEA*8+I,D*16
+1:NEXTI:RETURN
510 '***** DATA *****
520 DATA 38,38,18,64,FF,BC,1C,77,0C,1C,1
C,40,BF,38,66,CC,1C,1C,2C,31,F8,1C,06,73
,C0,D0,C8,30,78,8E,1A,73,00,00,00,E3,EC
,DF,36,ED,00,13,13,0B,7C,9E,39,E0,38,38,3
0,4C,7E,BB,3C,EE,70,E0,EC,DA,38,DC,0E,63
,00,00,09,61,EA,AC,C8,70,01,48,12,3C,38,
5C,12,20
530 DATA 61,7BFFFFFFFFFDB4900,62,0924512A
912A5489,63,4080508428924994,68,00002222
FFFF2222,6C,DCDED800EBFBFB00,78,FFBFBFBF
FFFFDFFF,79,0E0E1E16163E5FFF,12,14,4,6
540 DATA " l lll hhhy l hh h ll"

```



変数の意味

スプライト座標

X……主人公のX座標⇒×8して表示
Y……主人公のY座標
YY……主人公のY座標増分
M、N……敵の座標
MM……ピンク色の敵のX座標増分

その他の変数

A……キャラクタパターン定義用
A1……GOLD MEN出現フラグ(1=出現)
A\$……スプライトパターン、キャラクタパターンデータ読みこみ用
B\$……キャラクタパターンデータ読みこみ用/スプライトパターン定義用
C……スコア

C\$……キャラクタパターン定義用
D……キャラクタの色データ読みこみ用
I、J……ループ用
J1……ジャンプフラグ(1=ジャンプ中)
JA、MP……主人公のジャンプ制御用
K……敵を倒したときに得られるライフ数
L……ライフ数
M1……攻撃用フラグ(1=攻撃中)
M\$……画面データ読みこみ用
P……主人公のスプライトパターン番号
Q……次にでてくる敵の決定用
R……敵のスプライトパターン番号
S……スティック入力用
V、V1……太文字処理用
Z……ひとだまの移動用(S1 N関数の引数)

ボーナスキャラを付ける改造法

このゲームではスコアが1000点以上になるとボスキャラが登場しますが、敵キャラを倒したときの得点はすべて10点なので100匹以上倒さなければなりません。しかも敵を倒したとき以外はLIFEがひたすら減り続けます。そこでボーナスキャラをだす改造法です。

このボーナスキャラを倒すと得点が高く、しかもボーナスキャラにぶつかってもダメージはうけません。ただし一度やり過ぎすと逃げてしまうので注意しましょう。

改造方法は、行100、110、250、270、450の各行を以下のように変更し、行195、272、275、521を付けたすだけです。

```
100 ONQGOSUB110,130,140,150,160,170,195,
190:IFM<0THENM=240:GOTO40ELSEGOTO40
110 IFC>999THENQ=8ELSEQ=INT(RND(1)*5.2)+2
195 R=R-(R<-1)+(R+3)*(R>-1):M=M-16+R*3:
PUTSPRITE1,(M,N),10,9-R:K=30:IFM<0THENQ=
1:RETURN ELSERETURN
250 SPRITEOFF:IFR<0THEN272 ELSE FORI=5TO
8:IFP=1ANDR=IORP=2ANDR=1+1ORP=2ANDR=4THE
N0=1:GOTO270ELSENEXT
270 IFA1=1THEN330ELSEC=C+10:GOTO275
272 IFTPTHENQ=1:C=C+100 ELSE RETURN
275 L=L+K:PUTSPRITE1,(M,N),8,9:GOSUB280:
FORI=0TO100:NEXT:PUTSPRITE1,(0,209):RETU
RN90
450 FORI=0TO12:FORJ=1TO8:READ$B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ
521 DATA 18,66,4A,B9,9D,52,66,18,18,24,2
C,5A,5A,34,24,18,18,18,18,18,18,18,18
```

プログラム解説

10 初期設定、太文字処理
20 スプライト消去
30 REM文
40 ライフを徐々に減らす、ゲームオーバー判定
50 ジャンプ判定(スティック入力)
60 攻撃判定
70 主人公移動処理
80 主人公表示
90 REM文
100 敵表示のサブルーチンへ飛ぶ
110 どの敵を表示するか
120 敵の座標初期化
130~160 敵移動表示
170 ピンク色の敵移動処理
180 ピンク色の敵表示
190 GOLD MEN移動表示
200 REM文
210 主人公攻撃処理
220~230 主人公ジャンプ処理
240 REM文
250 敵をやっつけた判定
260 自分が攻撃を受けたときの処理
270 敵をやっつけたときの処理

280 効果音
290 REM文
300 スコア表示
310 REM文
320 ゲームオーバー処理
330 REM文
340 エンディング
350 REM文
360 変数初期設定サブ
370 REM文
380~390 タイトル画面表示
400 ゲームスタート処理
410 REM文
420~430 ゲーム画面表示
440 REM文
450~460 スプライトパターン定義
470 REM文
480~490 キャラクタパターン定義
500 キャラクタの色設定
510 REM文
520 スプライトパターンデータ(行450で読みこみ)
530 キャラクタパターンデータ(行480で読みこみ)/色データ(行500で読みこみ)
540 画面データ(行10で読みこみ)

プログラマからひとこと



またあうぜー!!

初投稿じゃないけど初採用だー。私は今、カゼをひいているのですが、あまりにHAPPYな気持ちなので、めげないでこの文を書いているのであります。ところでこの作品では面ごとにボスキャラを出現させたり面を変えてみようと思ったのだけれど長さの関係でやめてしまった。しかし敵キャラも多く技も多いので熱くなれる人は熱中できるだろう。

●BY NARIっち

熱中できるだろうか

プログラム確認用データ

使い方は54ページ
を見て下さい

10> 52	20>198	30>129	40> 95
50>118	60> 2	70> 11	80> 8
90> 40	100> 99	110> 71	120>253
130> 81	140> 58	150> 18	160>165
170>162	180>215	190>139	200> 84
210> 57	220> 15	230> 28	240> 72
250>245	260>187	270>121	280>148
290>187	300>160	310> 82	320>250
330> 82	340>180	350> 22	360>213
370> 48	380>248	390>183	400>246
410> 67	420>118	430> 32	440> 47
450>133	460> 91	470>128	480> 78
490>159	500>248	510> 82	520> 94
530>149	540>158		



当選者
発表

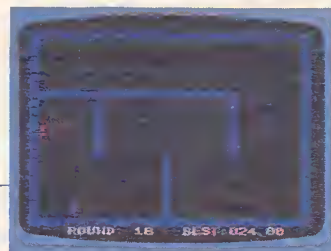
●1月号モニタープレゼント当選者①/「FS-A1WX」=〈神奈川県〉伊藤洋次/「FS-A1FX」=〈北海道〉箕浦恵美/「HB-F1XDJ」=〈静岡県〉倉田佳和/「PHC-70FD」=〈香川県〉和泉光市/「ソニースタッフジャンパー」=〈静岡県〉藤川格広/〈岩手県〉清川真一/〈徳島県〉広瀬泰宏/「A1ハンドブック」=〈大阪府〉原田成規/〈和歌山県〉土橋正典・鈴木俊宏/〈茨城県〉益子弘明/〈群馬県〉兵頭正和・鈴木康弘/〈香川県〉前川浩志

ダイナマイト レース DYNAMITE RACE

MSX MSX2/2+RAM16K

BY GEN

遊び方は49ページにあります



```

10 CLEAR400:KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,0
,0:WIDTH30:DIMP(15),Q(15),BT(20):DEFFNT$
(A)=RIGHT$(STR$(1000+A#60),3)+". "+RIGHT$
(STR$(100+INT((A-(A#60)*60)/6*10)),2)
20 PRINT" まってね !":FORI=0TO39:VPOKE1433
6+I,VAL("&H"+MID$("18667EBDBD7E661800183
C7E7E3C180014BD7E67F3C4A205A254242A45
A041C41414102201C",I*2+1,2)):NEXT:BEEP
30 FORI=0TO15:VPOKE824+I,VAL("&H"+MID$("
7FBED4EAD4EA82017ED4AAD4AAD4AA01",I*2+1,
2)):NEXT:FQRI=0TO9:VPOKE8196+I,VAL("&H"+
MID$("7070A0A0F0F0F074D0",I*2+1,2))
40 NEXT:FORI=264TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI
,AAND224ORA#2AND252ORA#4AND231:NEXT
50 A$=CHR$(31)+CHR$(29):FORI=0TO7:ES(1)=
ES(1)+"g"+A$:NEXT:ES(2)="ggggggggg":FORI=
0TO2:G$=G$+"hhh"+A$+CHR$(29)+CHR$(29)
60 NEXT:FORI=0TO8:READP(I),Q(I):NEXT
70 FORI=1TO20:READBT(I):NEXT
80 KEY(1)OFF:CLS:LOCATE5,1:PRINT"<< DYNA
MITE RACE >>":SPC(45)"BEST TIMES":FORI=0T
O19:LOCATE3+(I#10)*14,IMOD10+6:PRINTUSIN
G"## ";I+1;;PRINTFNT$(BT(I+1)):NEXT
90 TR=0:FORI=1TO20:TR=TR+BT(I):NEXT:LOCA
TE5,17:PRINT"TOTAL RECORD "FNT$(TR);
100 PRINTSPC(132)"PUSH [SPACE] KEY":GOSU
B360:R=0:PLAY"V1305L16CD","V1306L16CD"
110 K=STICK(0)+STICK(1):R=(R+(K=7)-(K=3)
+20)MOD20:LOCATE11,20:PRINT"ROUND"+R:FO
RI=0TO14:IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENIFINKE
Y$=CHR$(27)THEN400ELSENEXT:GOTO110
120 IFR>19THENGOSUB390ELSER=R+1
130 PLAY"V1404GR16AB8GR16AB8EGA05CR1604G
05C4R4","S0M190003GGGGEEEEECDEFCDEF4"
140 ONKEYGOSUB390:KEY(1)ON:CLS:PUTSPRITE
0,(0,208):LOCATE0,0:A$=STRING$(30,"g")
150 PRINTA$;:FORI=0TO20:PRINT"g"SPC(28)"
g";:NEXT:PRINTA$;:STORE500:LOCATE4,23:
PRINT"ROUND:"R" BEST:"FNT$(BT(R));
160 FORI=1TOR:READA$,A$,A$:NEXT
170 READA$:FORI=0TO4:B$=RIGHT$("000"+BIN
$(VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))),4)
180 FORJ=0TO3:LOCATEJ*7,((I+1)#2)*7:PRIN
TES$(VAL(MID$(B$,J+1,1))*(IMOD2+1)):NEXT
J,I:READA,B:LOCATEA*3+1,B*3+1:PRINTG$
190 IFPLAY(0)THEN190ELSESOUND6,10:X=24
200 Y=16:GOSUB380:PLAY"S004L2CCCO5C","S0
M9000005L2CCCO6C":FORI=0TO1750:NEXT:ONINT
ERVAL=10800GOSUB290:INTERVALON:TIME=0
210 K=STICK(0)ORSTICK(1):IFK=0THENGOSUB2
60:GOTO210ELSEMK=K:V=0:W=0:SOUND5,15
220 GOSUB260:K=STICK(0)ORSTICK(1):IFK<>M
KTHEN240ELSESOUND0,80-(C+D)*10
230 SOUND8,11:V=V-P(K)/10:W=W-Q(K)/10:C=
ABS(V):D=ABS(W):IFC+D<7THEN220
240 SOUND8,0:SOUND12,20+(C+D)*10:SOUND10
,16:SOUND13,0:FORI=1TO5:PUTSPRITE1,(X+P(
MK)*2,Y+Q(MK)*2),9,I:FORJ=0TO8:NEXTJ,I
250 P=P+V:Q=Q+W:M=ABS(P):N=ABS(Q):P=P+(M
>8)*(M-8)*SGN(P):Q=Q+(N>8)*(N-8)*SGN(Q):
GOTO210

```

```

260 X=X+P:Y=Y+Q:PUTSPRITE0,(X,Y),3,0:F=V
PEEK(6144+(X+4)*8+(Y+4)*8)*32):IFF=104T
HEN290ELSEIFF<>103THENRETURN
270 SOUND5,5:SOUND8,0:SOUND10,16:SOUND12
,50:SOUND13,0:VDP(1)=VDP(1)OR1:FORI=1TO5
:PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),9,I
280 FORJ=0TO99:NEXTJ,I:FORI=0TO300:NEXT:
X=X-P:Y=Y-Q:GOSUB380:RETURN210
290 INTERVALOFF:TI=TIME:GOSUB370:VDP(1)=
VDP(1)OR1:X=X-4:FORI=1TO5:FORJ=0TO20
300 PUTSPRITE0,(X,Y-4),6+JMOD3,I:NEXTJ,I
:FORI=0TO8:LOCATE7,I+7:PRINTSPC(15):NEXT
310 LOCATE9,8:PRINTTIME "FNT$(TI):PLAY"
V1504L16","S0M900":RETURN320
320 IFTI<=BT(R)THENBT(R)=TI:LOCATE6,10:P
RINT"YOU GET BEST TIME!":PLAY"V15CEAEGR1
6GR16GAEGAEB05C2","03L16FFEEGGGEEGGAAB
B04M20000C2":GOTO340
330 PLAY"V14GFEDCR16CR16FEFECEGB05C404",
"M90002L16EEEEGGGGEEEEGGGO4M20000G4
340 LOCATE8,12:PRINT"RET]=>REPLAY"STRIN
G$(47,28)"[SPACE]=>NEXT":GOSUB360
350 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN120ELSEIFINK
EY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THEN130ELSE350
360 IFINKEY$<>" "THEN360ELSEReturn
370 FORI=0TO13:SOUND1,VAL(MID$("05500804
4000000000052200160160160000080000",I*3+
1,3)):NEXT:RETURN
380 P=0:Q=0:V=0:W=0:VDP(1)=VDP(1)AND254:
GOSUB260:K=0:SOUND1,0:SOUND7,216:RETURN
390 INTERVALOFF:BEEP:FORI=0TO1:PUTSPRITE
I,(0,209):NEXT:RETURN80
400 CLS:ONKEYGOSUB470:KEY(1)ON:A$=SPACE$
(42)+"PLEASE SET DISK OR CASSATTE"+SPACE
$(40)+"PUSH [SPACE]":PLAY"CEG","CEG"
410 LOCATE2,5:PRINT"<< BEST TIMES SAVE/L
OAD >>":SPC(69)"[1]-SAVE [2]-LOAD":LOCATE
10,22:PRINT"[F]-1-TITLE":GOSUB360
420 A=VAL(INKEY$):IFA=0THEN420ELSEIFA=2T
HEN450
430 LOCATE8,12:PRINT"-DATA SAVE-";A$:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
440 OPEN"D-BEST"FOROUTPUTAS#1:FORI=1TO20
:PRINT#1,BT(I):NEXT:GOSUB470
450 LOCATEB,12:PRINT"-DATA LOAD-";A$:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
460 OPEN"D-BEST"FORINPUTAS#1:FORI=1TO20:
INPUT#1,BT(I):NEXT:GOSUB470
470 CLOSE#1:GOTO390
480 DATA ,,-2,1,-1,2,,1,1,,2,-1,1,-2
490 DATA ,,-1,-1,102B,1358,1328,117B,1270
,1590,1730,1452,1130,880,1500,1450,970,6
00,960,1031,1145,1440,990,1290
500 DATA ,,,0E100,0,6,40460,3,0,0E070,8,
6,40700,5,0,10241,8,0,42640,3,3,42702,5,
3,50702,8,0,0E140,0,3,01540,8,3
510 DATA 0E142,3,6,28341,8,6,34420,8,0,0
2540,8,6,42241,8,6,0A460,0,3,44521,8,6,0
E502,0,3,42224,5,3,29260,8,0

```



変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標
P、Q……X、Y方向の自機の移動速度(座標増分)

その他の変数

A、A\$、B\$……汎用
B、E\$……画面作成用
BT(n)……各面のベストタイム
C、D……たまっているエネルギー量
F……衝突判定用
FNT\$……ユーザー定義関数(タイム計算用)
G\$……ゴールのキャラクタ表示用
E\$(n)……面作成用キャラクタ
I、J……ループ用
K……スティック入力用
M、N……X、Y方向の自機移動速度の絶対値
MK……前ループのスティック入力保存用
P(n)、Q(n)……X、Y方向にエネルギーをためる率
R……ラウンド数
T……タイム
TR……タイトル画面のベストタイム表示用
V、W……X、Y方向にためたエネルギー量

プログラム解説

10 初期設定、ユーザー定義関

キ

キー入力を反対にする改造法

このプログラムでは、自機を移動させた方向と逆の方向にカーソルキーを押して、自機の移動をおこなっています。カーソルキーを押す方向が

どうしてもイヤだという人のためのキー入力を反対にする改造法です。改造は、行230~240のプログラム中の赤い部分を変更するだけです。

```
230 SOUND8,11:V=V+P(K)/10:W=W+Q(K)/10:C=ABS(V):D=ABS(W):IFC+D<7THEN220
240 SOUND8,0:SOUND12,20+(C+D)*10:SOUND10,16:SOUND13,0:FORI=1TO5:PUTSPRITE1,(X-P(MK)*2,Y-Q(MK)*2),9,I:FORJ=0TO8:NEXTJ,I
```

数定義

20 メッセージ表示、スプライトパターン定義
30 キャラクタパターン定義
40 太文字処理
50 かべ、ゴールのキャラクタ定義
60 変数初期設定
70 ベストタイム用データ読みこみ
80 タイトル表示
90 ベストタイム表示
100 メッセージ表示、効果音
110 面選択
120 20面終了判定
130 効果音
140 Fキー入力時の割りこみ先指定、許可
150 外ワ、ラウンド数表示
160~180 画面作成
190 時間調達
200 一定間隔での割り込み先指定、許可
210 スティック入力処理(エネルギーをためるかの判定)
220 スティック入力判定処理(爆発判定)
230 エネルギーをためる処理、一定量以上エネルギーをためたかの判定
240~250 自機移動(爆発、加速処理)
260 自機表示、自機衝突判定(衝突した物がゴールならば、行290へ飛ぶ)
270~280 かべにぶつかった時の処理
290~300 ゴール処理
310 タイム表示



320 ベストタイム判定処理
330 ベストタイムでないときの処理
340~350 リプレイ判定
360 キーバッファクリア
370 ゴールしたときの効果音
380 変数、スプライト表示、P\$G初期化
390 タイトル画面に戻る
400~410 画面作成
420 キー入力判定
430~440 データセーブ処理
450~470 データロード処理
480 自機移動用パラメータデータ(行60で読みこみ)
490 自機移動用パラメータ、ベストタイムデータ(行60、70で読みこみ)
500~510 面データ(行170、180で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は54ページ
を見て下さい

10>49	20>155	30>81	40>192
50>69	60>154	70>78	80>242
90>218	100>218	110>255	120>167
130>77	140>22	150>149	160>203
170>195	180>185	190>228	200>42
210>162	220>136	230>248	240>207
250>240	260>210	270>225	280>95
290>213	300>87	310>98	320>154
330>158	340>32	350>200	360>73
370>116	380>192	390>95	400>127
410>206	420>17	430>94	440>187
450>48	460>36	470>146	480>227
490>155	500>49	510>152	

プログラマからひとこと



トータルレコードは248.60

ぼべ。玄です。このゲーム、ふだんはめったに私のプログラムで遊ばない弟がデバッグをさせてくれないほど遊びまくったというおもしろさと奥深さを持っています。操作は複雑なのですが慣れればタイムがさがります。ちなみに私のトータルレコードは248.60。さあかかってきなさい。

●BY GEN



当選者
発表

●1月号モニタープレゼント当選者③「画楽多」=〈埼玉県〉小澤武久〈東京都〉松林達史・後藤晶悟〈福岡県〉倉富忍〈愛知県〉山田記子/「きまぐれオレンジロード」=〈愛知県〉粕谷多加博・小林貴(埼玉県)三上晃市〈福岡県〉山下智彦〈大阪府〉西井雅幸/「大戦略」=〈群馬県〉海上直也〈静岡県〉中村政孝(北海道)新田智一郎/「ラスト・ハルマゲドン」のCD=〈富山県〉寺島千智〈広島県〉濱田美千江〈京都府〉里上直衛

PLANET BATTLE

ブラネット

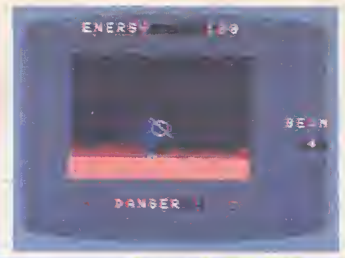
バトル

ふたび

MSX2/2+ VRAM64K

BY MOSCOWT 薄井

遊び方は52ページにあります



```

10 CLEAR200,&HCFFF:SCREEN1,2:WIDTH32:COL
OR15,1,1:KEYOFF:DEFINT A-Z
20 FORI=0TO12:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(
"2100D111A819011000CD5C00C9",I*2+1,2)):
NEXT:DEFUSR=&HD000:ON INTERVAL=30 GOSUB
340:INTERVALON
30 RR=RND(-TIME):LOCATE10,12:PRINT"ちよっく
ら まってケッロッ":FORI=264TO720:VPOKE I,VPEEK(I)
OR VPEEK(I)/2:NEXT
40 FORI=0TO95:VPOKE 14336+I,VAL("&H"+MID$(
"0102023A7DFA102D3833271F001B316D80404
05CBE5F00FF8A2AE5C00D88CB6D3E3E1F1F1F0
D0A0702050707070201B3707070606040000000C
00E0D030F04020130C1422120202020100C030
0000000C030080404844424140834C20100",I*2
+1,2)):NEXT
50 FORI=0TO63:VPOKE 14432+I,VAL("&H"+MID$(
"00401000210206490C0B04031201400880002
200C0A1D0285AA89061488210808040201006000
4C210000420418008108084881000902308A0088
01442414040",I*2+1,2)):NEXT
60 FORI=0TO4:FORJ=0TO10:VPOKE (96+I*8)*8
+J,VAL("&H"+MID$("AA55AA55AA55AA55AA55AA
55AA55AA55007E724242727E000007E4E42424E7E
00",I*8+J)*2+1,2)):NEXT:NEXT
70 FORI=0TO23:VPOKE128*8+I,VAL("&h"+MID$(
"AA55AA55AA55AA55000AA55AA55AA55000000
00AA55AA55000000000000AA55",I*2+1,2)):NE
XT:FORI=0TO359:POKE&HD100+I,128+INT(RND(
1)*3):NEXT:PUTSPRITE0,(120,80),15,2:INTE
RVAL OFF:CLS:COLOR15,1,1:GOSUB 290
80 FORI=0TO22:PRINT STRING$(32,104):;NEX
T:LOCATE 9,1:PRINT"ENERGY 100":FORI=
0TO9:LOCATE 8,4+I:PRINTSTRING$(16,32):NE
XT:LOCATE 9,18:PRINT"phh hxx":FOR
I=0TO1:LOCATE8,14+I:PRINT STRING$(16,96)
:NEXT:EN=100:B=209:SC=0
90 ON STOP GOSUB 350:STOP ON
100 S=STICK(0):XX=(S=3)+(S=7):PUTSPRITE
0,(120,80),15,2:CO=CO+1
110 IF S<>0 THEN VDP(24)=240+INT(RND(1)*
8):SOUND7,23:SOUND8,89:SOUND12,1:SOUND6,
60:SOUND13,0
120 IF PEEK(&HFBE0)=254 THEN A=8 ELSE A=1
130 IF EN<0 THEN GOSUB360
140 IF KA+XX*A>345 THEN KA=0:K=0:B=209 E
LSE IF KA+XX*A<0 THEN KA=344:K=256:B=210
150 IF KA-K+XX*A>255 THEN B=210:K=256 EL
SE IF KA-K+XX*A<0 THEN B=209:K=0
160 POKE &HD002,B:KA=KA+XX*A:POKE &HD001
,K:K-Z=USR(0):IF F=0 THEN TA=INT(RND(1)
*345):F=1
170 IF F=1AND CO>50 THEN LOCATE 12,18:PRI
NT"TRANSFER":F=0:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB
290:CO=0:LOCATE12,18:PRINT SPC(8)
180 IF RND(1)>.9 AND UC=0 THEN LOCATE12,
18:PRINT"DANGER !":UC=1:SOUND7,2:PLAY"V1
507E":DI=INT(RND(1)*5)+2
190 IF UC=1 THEN LOCATE27,10:PRINT"BEAM":
LOCATE 28,12:PRINTUSING"##";DI

```

```

200 IF UC=1 THEN IF STICK(0)=5 OR DI<0 TH
EN GOSUB300:LOCATE28,12:PRINT5:DI=0:UC=0
ELSE DI=DI-1
210 IF TA>KA+7 THEN VPOKE &H200F,&HE6:VP
OKE &H200E,&HE1 ELSE IF TA<KA-7 THEN VPO
KE &H200E,&HE6:VPOKE &H200F,&HE1
220 IFKA=TATHEN PUTSPRITE0,(120,80),6,2:
LOCATE12,18:PRINT"LOCK ON!":L=1:SOUND7,5
6:PLAY"V1507G8"
230 IFSTRIG(0)=0 THEN 240 ELSE S=70:GOSU
B 280:EN=EN-1:GOSUB270
240 TX=KA-TA:IF TA-KA<7AND TA-KA>-7THENG
OSUB260ELSE PUTSPRITE1,0:PUTSPRITE2,0
250 LOCATE 9,1:PRINT USING"ENERGY ##
#":EN:GOTO 100
260 PUTSPRITE1,(120+TX*-8,80),2,0:PUTSPR
ITE2,(120+TX*-8,96),2,1:VPOKE &H200E,&HE
1:VPOKE &H200F,&HE1:RETURN
270 IF L=1 THEN L=0:COLOR,4:FORR=0TO100:
NEXT:COLOR,1:S=70:GOSUB 280:GOSUB 310:GO
SUB290:F=0:RETURN ELSE RETURN
280 SOUND7,23:SOUND8,89:SOUND12,50:SOUND
6,S:SOUND13,0:LOCATE12,18:PRINT SPC(8):R
ETURN
290 FORI=0TO4:VPOKE &H200C+I,VAL("&H"+MID$(
"9AE1E1E181",I*2+1,2)):NEXT:RETURN
300 LOCATE12,18:PRINT SPC(8):IF DI=>0 TH
EN GOSUB 290:RETURN ELSE GOSUB290:FORI=0
TO20:VDP(19)=INT(RND(1)*255):S=60:GOSUB
280:NEXT:EN=EN-20:RETURN
310 IF RND(1)>.8 THEN LOCATE 12,18:PRINT
"ESCAPED!":F=0:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB 2
90::RETURN 110 ELSE 320
320 FORI=0TO30:S=30:COLOR,9:GOSUB280:PUT
SPRITE1,(120,88),6,3:PUTSPRITE2,(120,88)
,10,4:COLOR,1:NEXT:SC=SC+1:CO=0:FORI=0TO
200:NEXT:GOSUB 290
330 IF SC MOD 5=0 THEN EN=EN+20:LOCATE8,
10:PRINT"--ENERGY UP !!--":FORR=0TO2000:
NEXT:LOCATE 8,10:PRINT SPC(16):RETURN EL
SE RETURN
340 COLOR INT(RND(1)*14)+2:LOCATE RND(1)
*24,RND(1)*20:RETURN
350 VDP(24)=0:VDP(19)=0:SCREEN0:WIDTH40:
KEYOFF:LOCATE0,0:PRINT"---PROGRAMED by
MOSCOWT 1988.Summer---":PRINT:PRINT"PLA
NET BATTLE.....":END
360 FORI=0TO100:VDP(24)=240+INT(RND(1)*8
):VDP(19)=INT(RND(1)*255):SOUND7,23:SOUN
D8,89:SOUND12,50:SOUND6,30:SOUND13,0:NEX
T:FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(0,208):NEXT:VDP(
24)=0:VDP(19)=0:CLS:COLOR 1,8
370 LOCATE11,5:PRINT"GAME OVER":LOCATE 8
,10:PRINT"BROKEN ENEMY ":SC:LOCATE 5,15
:PRINT"REPLAY = PRESS [RETURN]"
380 IF INKEY$<>" " THEN 380
390 IF INKEY$=CHR$(13) THEN CLS:COLOR15,
1,1:GOSUB290:RETURN 80 ELSE 390

```


リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用して
います。とくに行20、行70のマシン語書きこみ

部分などに注意して打ちこみ、打ちこみ終わっ
たら、いったんテープかディスクにプログラム

をセーブしたのちRUNを実行するようにして
ください。

変数の意味

A.....SHIFTキー入力フラグ
B.....背景スクロール用
CO.....敵出現カウンタ
DI.....敵のビームに耐えられ
る量
EN.....自分のエネルギー
F.....敵出現フラグ
I、J、R.....ループ用
K、KA.....自分の座標
XX.....座標増分
L.....ロックオンフラグ
RR.....乱数初期化用
TA.....敵の座標
TX.....自分と敵との座標差
S.....スティック入力用
SC.....スコア
UC.....自分の攻撃フラグ

プログラム解説

10 初期設定
20 マシン語書きこみ、USR
関数定義、一定間隔での割りこ
み先指定許可
30 太文字処理
40~50 スプライトパターン定
義
60~70 キャラクタパターン定
義、背景用データの書きこみ
80 ゲーム画面表示
90 STOPキーが押されたと
きの割りこみ先指定許可
100 自分移動(スティック入
力)、照準表示
110 自分の移動にともなう画
面を揺らす処理、効果音
120 SHIFTキー入力判定

130 エネルギー判定
140~160 自分の移動、背景表
示処理
170 敵を見失ったかの判定
180~190 敵の攻撃、危険度の
表示
200 敵の攻撃回避判定
210~220 ロックオン表示
230~240 攻撃判定処理(トリ
ガー入力)
250 エネルギー表示
260 敵表示
270 ロックオン判定
280 発射音、破壊音
290 キャラクタの色設定
300 ダメージ判定

310~330 攻撃命中判定、処理
340 オープニングメッセージ
のカラーを変える
350 CTRL+STOPキーが
押されたときの処理
360 ゲームオーバー(画面を揺
らす)
370 ゲームオーバー画面表示、
成果表示
380~390 リプレイ処理

マシン語解説

&HD0000~&HD000C
背景のスクロール(USR)
&HD1000~&HD268
背景表示用データ

プログラマからひとこと



最初で最後

知っている人もいるかと思うけど。このゲ
ームは、ファンダム通信スペシャルに載っ
てたやつだよ。思えば、投稿を始めたのはプロ
ボシェの後期だったなあ。おそらくこれが最
初で最後の採用であろう。今後はサウンドフ
ォーラムに力を入れていきたいと思っている。

●BY MOSCOWT薄井

プログラム確認用データ

使い方は54ページ
を見てください

10 > 85	20 > 133	30 > 45	40 > 222
50 > 65	60 > 70	70 > 168	80 > 117
90 > 242	100 > 120	110 > 147	120 > 6
130 > 172	140 > 172	150 > 167	160 > 179
170 > 205	180 > 242	190 > 21	200 > 213
210 > 115	220 > 141	230 > 44	240 > 123
250 > 139	260 > 75	270 > 57	280 > 220
290 > 229	300 > 206	310 > 236	320 > 163
330 > 61	340 > 249	350 > 227	360 > 94
370 > 44	380 > 87	390 > 175	

ファンダム通信 スペシャル

毎日寒いけれど、こんな季節はあったかい
部屋でプログラミングなんていうのもいいか
もね。そうそう、みなさんお待ちかねの「フ
ァンダム通信Vo1.2」も完成しましたよ〜。

3月号のファンダムはN画面
タイプが激戦区でした。この部
門は、どれだけのゲーム性を少
ない画面数につめこめるかがプ
ログラマの腕のみせどころ。今
後もレベルの高い部門になりそ
うな気がします。また、今回
はじめてMSX-MUSIC対応
の作品が採用されました。サウ
ンドは、採用の基準の1つとな
っていますから、MSX2+の
登場などもからんで、これから
のファンダムの発展性が感じら

れるものと思います。

ところで、最近ファンダムあ
てのディスクやテープに、百字
軍やサウンドフォーラムの作品
を入れている方がいますが、混
乱をさけるため各コーナーごと
に投稿するようお願いします。

では、今回も3月号最終選考
会に残りながらも惜しくも採用
されなかった2作品を紹介しま
す。なお紹介した作品の作者に
はMSX・FAN特製テレホン
カードをプレゼントします。

DOROB0

奈良県 木谷慎一郎



画面右に現れるどろぼうが、だ
しぬけにふりかえるおまわりさん
の目を盗んで、画面左にある宝石
を盗むゲーム。「だるまさんがころ
んだ」みたいなほのぼのした雰囲気
と、パツとよつんばいになって
見張りをかわすどろぼうのおかし
さで楽しませてくれたが、ゲーム
としての完成度がいいいちでした。

砂嵐

埼玉県 高橋吾郎



画面中央にあるMSX・FAN
の文字が、ザーという効果音とど
もに砂嵐に巻きこまれていくよう
に消えていく……と、思う間
もなく砂嵐の中から再び文字が浮
き上がってくるという、鑑賞プロ
グラム。きれいにまとめられてい
るが見ている人をあっといわせる
ようなひとくふうが欲しいところ。



当選者発表

●1月号モニタープレゼント当選者◎/(CMTケーブルのつづき)〈埼玉県〉土屋智由・山崎泰史〈長野県〉萩原一崇〈兵庫県〉矢野博幸〈茨城県〉鈴木大洋〈香
川県〉皆木慎吾・香西宏昭〈北海道〉羽田野義輝〈宮崎県〉蛇原友則/「シンセサウルス」=〈群馬県〉野田純子〈埼玉県〉四居亮人〈大分県〉伊藤剛志〈東京都〉中津健勉
〈石川県〉中島佳奈子/「グレイテストドライバー」=〈福岡県〉後藤幹雄〈福島県〉植木裕次郎〈山梨県〉後藤政仁〈東京都〉島田邦人〈大阪府〉山本恒夫

好評発売中!

MSX

ファンダム通信
スペシャル
ライブラリー

④ ディスク版

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先：テクノポリスソフト 03-4311627

👉遊び方は50ページにあります

160 'D4E61020691D3AA5D4FE0638093A91D4FE0
3284418581E04FE0520093A91D4FE02283518493
A81D4E607673A83D4E6076F3AA3D4FE0320243A9
1D41DB7280EFE02280A7D872811FE07280D1821
170 '1D7CB72806FE07280218161E0118121E007
CFE02380BFE0630071E05FE0438011C7B3285D4F
E012849FE06200D3A91D4B7CA3FCCFE062819183
8B720073A91D4FE0628C73A85D4FE023ED12001
180 '3D328AC93A85D421B2D4FE022001237E328
9C901140011001B52186C9CD5C00CD94CCC346CA0
106001180D4218CD4EDB0AF3287D4CD16CD3AA3
4FE04286EAF32CAD42131CC060E3E0E905E23CD
190 '930010F63E1032A5D42180D4118CD401060
0EDB03A84D4ED4DC0BCEEB2A80D4CB2ACB1BCB2
ACB1B192280D4C610CDB0CEEBA82D4CB2ACB1BC
B2ACB1B192282D4CD37CDCD94CC3AA4D4E61028
200 '0B218CD41180D4010600EDB03AA5D43D20A
73E0132CAD4C34CA0007000E000F1F001010100
00A0021B8D4347E5FD506000F0F0F4F213A19093
E3083CD4D002323ED5B88D4CDB1CC3AB7D4D1BB
210 'C23DACAC9210800CD7DCC211000CD7DCC212
820CD7DCC21302055AF6F5F0100080BCD4A0023E
BCD4D0023EB78B120F1C9CD870038132A88D4232
288D4EB211C19CDB1CC2ABCD4E7C022F8F7F1C9
220 'D5E521B9D43E3077237723770603C578874
F060021F4CC094E2346EB5059E73010EBC110E9D
121B9D4010300CD5C00D1C9B7ED52EB03C1C59
04F060021B9D40934C118C901000A0064003A87
230 'D4EB210000B7C8193D20FCCB2CCB1DCB2CC
B1DCB2CCB1DC921C41A3A87D44FB72809473E0BC
D4D0023B10F83E0F91C8473E0ACD4D002310F8C92
14218228AD43A84D4C6F8CD80CEDCA6CEED5B80
240 'D4192292D4C6F0CDB0CEDA6CEED5B82D41
92294D43A84D4C610CDB0CE229ED4C610CDB0CE2
2A0D42A92D42296D42A94D42298D40E132A96D42
29AD42A98D4229CD40613C53A9DD46F87E6F047
250 '3A9BD467E6F80FF0F0F804F6000EB2100CF0
97E32A2D448CB3FCB19CB3FCB19472100D009060
07BE6078787875F7AE6007834F097E5FE60F2A8AD
4CD4D0023228AD47DFE6C200F7CFE19200A7B32
260 'A4D43AA2D432A3D42A9AD4ED5B9ED419229
AD42A9CD4ED5BA0D4B7ED52229CD4C110872A96D
4ED5BA0D4192296D42A98D4ED5B9ED4192298D42
A8AD4110D0019228AD405DC281CD3A81D4CD96CE
270 '573A83D4CD96CE5F87477A0F0F0FE61F804
F06002100CF09D5EB21F7190607C506071A13C6C
0CD4D002310F601190009EB0E0909EBC110E7D13
A81D492C6B83287C93A83D493C6775F3A88D40E
280 '07FE638021ED178326C90104001100182
186C935C00E6F8D61828D230023E08FE48D83E4
0C9444D2929545D291909C9E63FF5C5D55F1600E
61F21DCCE4F0600097B5E47E61FFE1020011478
290 'E6202807210000B7ED52EBE8D1C1F1C9001
9314A61788EA2B5C5D4E1ECF4FBFE00FEFBF4ECE
1D4C5B5A28E78614A3119
300 'KKKNKKKKKMKKKKNKKKKMKKKKKKKKKKKKKMK
NKMKKKKKKKKKKKKKKMKKNKKKKKKKKLLLLLLLLLKNL
LLLLLLKKMLLLLKKKKMLLKMKNNKKKKKKKKKKKKKKK
MKNNKKKKKKKKKKLLLLLLLLLLLLLLLLKKLLLKKMKLI


```

50 A=&HD480:POKE A,128:POKE A+1,8*X+3:P
OKE A+2,128:POKE A+3,8*Y+3:POKE A+4,48:P
OKE A+6,N:POKE A+55,4+(M=3)*3:(FOR I=0 TO
16:POKE A+38+I,VAL("&H"+MID$(P$,I*2+1,2
)):NEXT U:U=USR(2)+USR(7):RETURN
55 DATA JGGGKKAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAHA
AAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAMGGFDDDFGGG
KAAAAAIAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAA
AHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHHAAAAAMGEGGL,10,13,
200,322C3A2C896BFE1EBA6A7545F0F1750F05
56 DATA AAAAJGGKAAAAAAAAAHAAAAAHHAAAAAHHAA
AAAAAAAAAHAMKAAAJGGFDfKAMGGKHAABICMKAAA
HHAHAHAHAHAHMFDHDDDDDDFLABNNINNINNCAAAA
AHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAAMEGLAAA,7,13,2
00,541474FE32C2FE1EBA6A819B0F01750F06
57 DATA JGGGGGGGKAAHAAAAAHHAAAAHAJJGGGG
KAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAJFDDDDFKHAHAHBNNINIC
HHAHAHAHAHAHAHAHAHMGGGLAHHAHAHAHAHAHAHAHAMH
GGGGGLAHAAAAAHHAAAAAHHMGGGGGGGGL,9,13,3
80,11115DAB5754FE1EBA6A32C2B0C750F02
58 DATA AAAAAAAAJEKAAAAAHHAAAAAHHAAAAAHH
JFDFLAAAAAAHBICAIAAJGFDFLAAAAAAHBICAIA
AAAAAHHAAAAAHHJFDFGLAAAAAHHICAIAAJJFDF
FLAAAAAHHABICAIAAJMAAAMGLAAAAAHHAAAA,12,2
00,981A61A1411111121C1A1BA0F01750E0F
59 DATA JGKAAAAAAAAAHHAAHAJGKAAAAAHHAAAA
HAAAAAMGFDDDFLJGKAAABINICAHAAAJFDDDDDFL
AAHBININNICAIAAGLAHAAMGGKAAAJFDFKAAHAAAA
HBICHAHAHAAMGLAHAAAAAHHAAAAAAMGEGGL,11,13,
375,322C3A2C896BFE1EBA6A7545F0F1750F05
60 DATA AAAAJKAAAAAAAJGFDDFGKAAAAHHABI
CAHAAJFDFGLMGFDfKMFDfGKGJFDFLABICAHABIC
AAAAAHHAAAAAHHAAHLJKAHAAAAAHHAAAAHAAAAA
MFDGLAHAAAAABICAIAAHHAAAAAAMGGEGGLAA,9,13,4
30,541474FE32C2FE1EBA6A819B0F01750F06
61 DATA AAJJGGGKAAAAAAAMGHJGLAAAAAHHAA
AAAAAJGGKAAHJJGGKHAHAHAHAHAHAHAHAHAHAHA
HMGFDFLMFDFGLAABICAABICAIAAJLAKAMKAAAJL
AAHHAAMKAJLAAHAAAAAMKMGGGGMLMGEGGL,10,13,
450,11115DAB5754FE1EBA6A32C2B0C750F02
62 DATA JGKAJJGGKAJGKHAAAAHAHAHMFDFFK
MFDFLABINICHABICAJGLAMGLJFDFKHAJGKAAHBIC
HHAHAHAAMGLAHMFDFLJGKAJGLABICAHAAAAHAJFDF
FKMFDDDFKHBICHABINICHMGLAMEGLAMGL,7,13,6
00,981A61A1411111121C1A1BA0F01750E0F
63 'BGM DATA SETTING .....
64 AS="06R-A---g-G---f-F- dERdERdER<dEd
E-g-":A$=USR("&HC1CE¥0"+A$+A$:"):A$=U
SR(">gARgARC-gARgARD- gARgARD-gARgARD- E
EE-R->>EEE-R-A- EEE-R-d-E<EffGgA A--
--->R-d-ERdER <g-----R-d-ERdER C-----
-R-FGRFRGR E--<E-->E-RDDD<BBGGJ0¥1:")
65 AS="05R-E---E-E---E-<B- B-RB-RB-R<B-
-B-----":A$=USR(A$+A$:"):A$=USR(">)C-----
-c-----D-----d-----<ggg-R-E-gg
g-R-E- BBB-R-A-gDcC<BaAg >E-----R-AR-A
R- E-----R-B-RB-R F-----R->C-RC-R <B
--E--B-RBBBBGGDDJ1:"):A$="A>CE<EA>CC-<"
66 B$="gbE<EgEB-":A$=USR("¥202"+A$+A$
B$+B$+A$+A$+B$+B$):A$=USR("A>CE<EA>CE<EA
>DF<DA>DF<DA>FA<DA>FA<DA>FA<dA>FA<d>EEEE-
>E<BgEEEE>E<CAeggg-R-fG<A>DcC<BaAgAR>CC
R<AEEAR>CCR<AEEgRBBRGEEGBRRGEEFRAARFFFF
RAARFA>C<gRBBRgggRDddd<BBJ2:")

```



```

670 A$=USR("¥303G>CdCdGdG>C<G>CdCdGdG>C
<G>CdCdG GGG---g-A-g-G-f-G-R<GG-----
--J0¥403R--G>CdCdGdG>C<G>CdCdGdG>C<G>CE
ddd---d-d-d-d-D-R<GG-----J1¥503
R-----G>CdCdGdG>C<dG>C<CdGdG>C<CCC---c-
d-E-F-f-G-R<GG-----J2:")
680 A$=USR("¥906FGAB>CDE<GAB>CD----A---D
----->D-----¥1005DEFGAFGEFGAB>---
-D---F----->F-----¥1106D-<A-FGA-G
-F-----F---A----->A-----.")

```

```

690 A$=USR("¥604GGG---G->c---c---c---F---F-
-----¥704FFF---F- G--G--G-->C-----
-----¥804DDDD---D-F--F--F--A-----
-----") : RETURN

```

●リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、マシン語を使用しています。リストを打ちこみ終わったら、いったんテープかディスクにセーブしてからRUNするようにしてください。

なお、このプログラムを実行したのち、プログラムをCTRL+STOPで停止したときには、必ずF1キーを押してください。F1キーを押さずに、あらためてRUNを実行するとプログ

ラムが暴走する可能性があります。

また、このプログラムを実行したのち、ほかのプログラムで遊ぶ場合は、リセットをするか、MSXの電源を切ってからにしてください。

変数の意味

A、A\$……汎用
B\$……BGMデータ設定用
C……コース
I、J……ループ用
M……モード
N……キーボード、ジョイスティック判別用
P\$……カラーパレットデータ読みこみ用
S……スティック入力
T……コース、モード選択のタイミグ用
U……USR関数呼び出し用
X、Y……コースデータ読みこみ用

プログラム解説

10~290 マシン語データ(行360のマシン語で&HC660以降に書きこまれる)
300~350 キャラクタパターンデータ
360 行10~290のマシン語書きこみ用マシン語データ
370 REM文
380 初期設定
390 USR関数の定義、呼び出し(行360のマシン語プログラムの実行)
400 USR関数呼び出し(BGM演奏)
410 REM文
420 BGM停止
430 タイトルデータ
440~450 タイトル表示
460 コース、モード選択
470 REM文

480 ゲームスタート処理
490 ゲーム終了
500 REM文
510 割りこみ解除ルーチン(BGM割りこみ解除)
520 REM文
530 コースデータ読みこみ
540 コースごとの初期設定
550~620 コースデータ(行530で読みこみ)
630 REM文
640~690 BGMデータ設定

マシン語解説

&HC660~&HCBFF
BGM演奏(USR(n))
n=0……BGMを止める
n=1~4……BGM演奏
n=7……擬似パレットの色をVDPへ転送する
n=8……フック初期化、演奏を止める
n=9……割りこみ、VDPの初期化
&HC660~&HC664
引数によってジャンプする
&HC665~&HC780
BGMデータを展開
&HC781~&HC7C0
BGMデータなどのアドレス

&HC7C1~&HOB20
BGMの演奏
&HC821~&HC8FF
割りこみ処理
&HC900~&HCA28
初期設定
&HCA29~&HCC67
メインルーチン
&HCA29~&HCADE
走行処理(スティック、トリガー入力など)
&HCADF~&HCBA1
当たり判定と高架の下に自機がかくれたときの判定
&HCBA2~&HCC3E
壁との衝突処理
&HCC3F~&HCC67
ゴールライン通過処理
&HCC68~&HCC93
多色刷り処理ルーチン
&HCC94~&HCCF8
時間計算、表示ルーチン
&HCCFC~&HCD36
スピードメーター表示ルーチン
&HCD37~&HCE28
各種計算処理ルーチン群
&HCE2C~&HCEA5
レーダー表示ルーチン
&HCEA6~&HCEF8
各種計算処理ルーチン群

ワークエリア

&HD4B0~&HD483
コース上の自機の座標
&HD484
自機のコースに対する向き
&HD486
キーボード、ジョイスティック判別用フラグ
&HD4A6~&HD4B6
擬似パレット
&HD487
周回数

プログラマからひとこと



グラフィックに魅せられて

『アサルト』を見たとき酔っ払い回転するグラフィックに魅せられて家に帰ってさっそく作ってみた。試行錯誤をくりかえし、なんとか遊べるものができました。
●BY 米屋のチャチャチャ

プログラム確認用データ

使い方は54ページを見てください

10> 79	20>140	30>172	40>117	370> 2	380>194	390>115	400>156
50>159	60> 0	70> 2	80>106	410> 85	420>216	430>175	440>181
90> 86	100> 45	110>225	120>111	450> 46	460> 65	470>156	480> 97
130> 25	140>252	150> 75	160>178	490>113	500>156	510>235	520>109
170> 15	180> 36	190>113	200>123	530>251	540>242	550>175	560>151
210> 7	220>138	230> 32	240>184	570>207	580>249	590> 15	600>154
250>192	260>176	270>218	280> 52	610>203	620>140	630>151	640>115
290>180	300>251	310> 92	320>241	650>223	660>158	670>212	680> 38
330> 47	340> 88	350>102	360>154	690> 84			

ビットマスク

ロジカルミステリーツアー第2回目の主役は、「AND」。この論理演算子は、IF文などのなかでけっこうお目にかかるけれど、もう一つビットマスクという小技を持っている。

これがちょっとおもしろい。

2進数にかけるマスク

ビットは、情報量を表す単位として用いられることも多いが、もともと2進数そのものや2進数の桁を指すことばだ。

ビットマスクは、「2進数マスク」のことなのだが、べつに2進数がカゼひきさんになるわけではもちろんない。むしろ、マスクといわずフィルターといったほうがわかりやすいかもしれない。

いきなり実例から入ってみよう。たとえば、

10110110……A

という2進数があったとする。

これに対して次のようなマスクをかける。

00111100……B

BはB桁の2進数になっているが、これをBつの窓として見てみよう。そして、8つの窓のうち、「0」のところは閉じていて、「1」のところだけがあいていると考える。このBという窓を通して2進数Aを見ることを「マスクをかける」というのだ。すると、AにBでマスクをかけた結果は、

00110100……C

となる。つまり、Aのうち、Bで1になっている3桁目から6桁目だけが残るという仕組みだ。

A、B、Cを縦に続けて書くとわかりやすい。

この、AにBでマスクをかけてCを得るという仕組みを計算式の形にしたものが、 $C = A \text{ AND } B$

で、「AND B」の部分が、ビットマスクということになる。

キー入力を調べるビットマスク

BASICのプログラムでよく使われるビットマスクの代表的な実例をあげておこう。じつ

は「キースキャン」の回で登場したANDがそれだ。

MSXでもMSX2でもMSX2+でも、RAMの&HFB E5から始まる部分には、キーボードのどこが押されているかの情報がつねに記録されている。

たとえば、&HFBEBというアドレスは、なにもキーが押されていないければ2進数にして11111111

という数値が入っているが、S

HIFTキーが押されると、

11111110

になる。CTRLキーなら、

11111101

GRAPHキーなら、

11111011

になる。つまり、押されたキーによって2進数の特定の桁(ビット)が0になるわけだ。そのほかの桁も同様にそれぞれ別のキーが対応している。

これを利用してキー入力を調べる場合、PEEK(&HFBEB)だけでは8桁ぜんぶを取り出すので調べにくい。そこでビットマスクを使う。たとえば、GRAPHキー(3桁目に対応)だけを調べたい場合は、

00000100

というビットマスクをかければよい(論理演算は2進数16桁単位で行われるが、ここではわかりやすいように8桁で考える)。

このマスクは10進数にすると4なので、「PEEK(&HFBEB)AND4」という式で、GRAPHキーの状態だけが抜き出せるわけだ。この式の値が0なら押されていて、そうでない(この場合は4になる)なら押されていないことになる。同様に、SHIFTキー(1桁目に対応)なら「AND1」、CTRLキー(2桁目)なら「AND2」というマスクをかければよい。

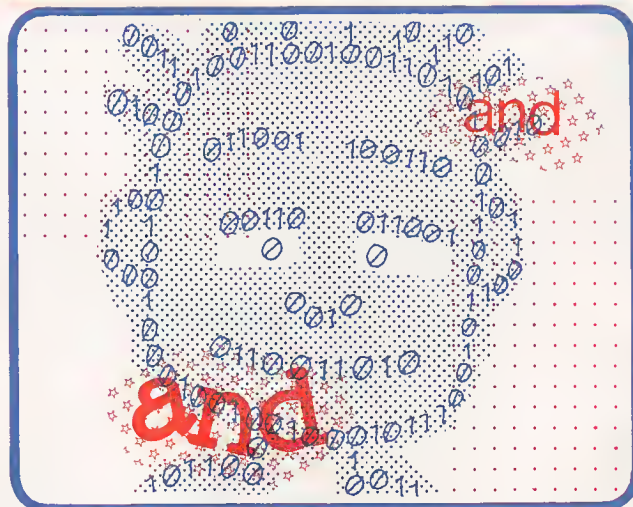
10 PRINT PEEK(&HFBEB)AND4

20 GOTO10

というプログラムを打ちこんでみてGRAPHキーを押したりはなしたりしてみるとどういふことがわかってくるだろう。



こんにちは、小泉今日子です。論理演算の、ビットマスクは、早く使えば、早くききます。



ファンダムライブラリー④ディスク版についてのおわびと訂正

ファンダムライブラリー④ディスク版(定価4,800円)に収録の「まものクエスト」にバグが出てしまいました。申しわけありません。ファンダムを打ちこめ

る人ならすぐに直せるので、直し方を説明します。

(1)MSXの電源を入れて、Okマークが出るまで待つ。

(2)ライブラリー④のディスクを

プロテクトノッチ(隅の小窓)を閉めてMSXにセットする。

(3)LOAD"マモノ1.DSK"

↓

(4)Okと出たらLIST15

(5)行15の最後のCLSをSCREEN1に訂正して

(6)SAVE"マモノ1.DSK"

とし、Okと出たら、ディスクを抜いて、プロテクトノッチを開ける。これで完了です。また、自信のない人は、下記の住所まで送ってください。直して、送料共にご返送いたします。

〒105東京都港区新橋4-10-7

TIMソフトウェア部 まで

MSX

フサ オウ ン ド

a tempo 

フォーラム塾長
よっちゃん

第3回

お父さんはどこへいったの。
『家族の肖像』というテーマ
でプログラムを募集したら、
お父さんがいないのだ。でて
くるのはお母さんと兄弟、自
分に犬。父をテーマにしたも
のは一通もないのだった。

規定部門：今月のお題「家族の肖像」

統計によれば、1世帯の平均人数は'60年に4.54人だったのだが、'88年には3.04人に減少している。いわゆる核家族化が進行しているのだが、最近では離婚率の上昇、キャリアカップルの別居、シングル生活者の増加などがさらに核家族を細分化し、核分裂家族という言葉を生み出している。これは若い人のあいだだけでなく、中高年の離婚、独居老人世帯など、高齢化社会に伴った現象も広くみられる。

Mファンの読者の多くを占める中高生の諸君には「それがどーした」の世界なわけですが、まあこのような現代日本なわけですね。あたりまえのサザエさんの家庭は、幸福の象徴でもあるわけで、朝目が覚めそうで覚めずうつらうつらしていると、台所で音がする。

『朝はやくごはんを作るおかあさん』

福井・坂下佳嗣

10 SOUND7,7

20 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:SOUND6,0:SOUND0,100:SOUND8,1
5:FORI=0TO40:NEXT:SOUND6,245:
PLAY"L8S0M1C":FORI=-1TO0:I=PL
AY(1):NEXT:GOTO20

お母さんが朝ごはんの用意をしていて、包丁で野菜を切る音がトントントン、サクサクサク。福井県の坂下グン(M)の作品は、スペースキーを押すたびにサクサク音がです。押しっぱなしにしていると包丁運びがスムーズ。今日の朝ごはんはなんでしょう。弁当のおかずも気になるなあ。うーん、おなかがいっぱいきたぞ、起きることにしよう。

次の作品もお母さんネタである。長野県のY. E. C火野用心(MS)は『電動ミシン』を送ってきた。PSGでモーター音、MOTORコマンドで針がカタカタいう音、見事な複合技で、もはやネタがつきたと思われたMOTOR関連プログラムに新たな一石を投じている。ウーム、なかなかあなどれない。「裁縫する姿は日本の母親を象徴する姿です。そこで今回は電動ミシンの音を作ってみました」と本人のコメント。

しかし、女性の社会進出があたりまえになってからというもの、お母さんも家で家事に専念しているだけではありません。'88年のビッグな話題だった通称「アグネス論争」はアグネス・チャンvs.林真理子の子連れ出勤論争だったのだが、女も男も巻きこんでいかに「職場と家庭」を両立させるか、という国民的大論争になった。

『電動ミシン』

長野・Y.E.C.火野用心

10 SOUND0,255:SOUND1,231:SOUN
D8,11

20 MOTOR:FORI=0TO30:NEXT:GOTO
20

なにしろ昨年7月に刊行された資料集「アグネス論争」を読む(JICC出版)が10万部を超えたというのですから、反響の大きさが推し量られます。これって「朝まで討論」とりあげないのかな。でも、あまり見たくない、という気もする。とりあえず、自分の立場・状況が明確になるという点ではリトマス試験紙的な論点ですが、大半の中高生諸君にはほとんどリアリティがないので、やっぱり「それがどーした」ってことになるのでしょね、きっと。

これに対し、福島県の薄井クン(MS)の取り上げた問題は諸君の生活にじつに近い。リアリティを鋭く突いている。問題は朝なかなか起きられない、ということだ。早く寝ればいいのだが、勉強もあるし(名目)、深夜放送はおもしろい(実態)、そうはいかないのが人間というものだ。

プログラムを走らせると、いびきをかいて寝ている私。目覚ましのベルが鳴って、ああ起きなくちゃ、とやや意識する。ベルの止まった時計はコチコチと時を刻む。

『ねぼすけの朝』 福島・薄井和憲

10 PLAY"V1303S8M300C202C203C2
02C203C2","V1508S8M400R1R1R3C
1C108B32"

20 PLAY"S9M100L64CR2CR2CR2CR2
CR2CR2CR2CR2"

30 PLAY"V1303S8M300C202C203C2
02C203C202C203C202C2"

やがて再び深く眠りこんでしまう。はっと気がつくともう遅い。やれやれ、今日もまた遅刻してしまうのだった……。

わかっちゃいるけどやめられない、朝「あと10分寝てから」、「あと5分くらい大丈夫」とぐずぐずするのはとっても快感です。



自由部門:ぴよぴよ柱にライフルがおいジョーイ

自由部門はあいかわらず快調だ。投稿数もぐっと増えてきていて、なにもいうことはございません。今回は一挙にまとめて7本のプログラムを掲載することにした。

では、まず兵庫の藪クン(M)の「ピーヨピヨ」からいってみよう。

『ピーヨピヨ』 兵庫・藪隆之

```
10 FOR J=1 TO 255
20 FOR I=255 TO 0 STEP -1
30 SOUND 0,I:SOUND 8,15
40 NEXT I:FOR I=0 TO 255 STEP
  J
50 SOUND 0,I:NEXT I,J
60 FOR J=255 TO 1 STEP -1
70 FOR I=255 TO 0 STEP -J
80 SOUND 0,I:NEXT I
90 FOR I=0 TO 255 STEP J
100 SOUND 0,I:NEXT I,J
110 GOTO 10
```

えー、SOUND 0 (チャンネルAの周波数)の値をFOR~NEXTループで読み変えているだけなのだが、いや、音がおもしろい。単なる音の上昇下降からゲームでよく耳にするUFO音まで、いろいろな音が連続して出てくる。この一部分に値を限定すれば、ゲームの効果音に使えます。

次は埼玉県の高倉クン(M)の「柱時計」。予想がつかますね、大きな柱時計が「ボーン、ボーン」と鳴るプログラム。歯車のコチコチという音も付いている。ループになっているので時計は鳴りっぱなしです。

『柱時計』 埼玉・高倉圭介

```
10 AS="S0M500":BS="S0M20000"
20 FOR I=0 TO 3:PLAY AS,AS,AS
  :PLAY "02C4R3","03C4R3","02G4
  R3":NEXT
30 FOR I=0 TO 2:PLAY BS,BS,BS
  :PLAY "03C1","02C1","02A1":NEX
  T
40 PLAY "R","R","R":GOTO 20
```

「ボーン」という音にも別にさしたる工夫はなく、03のC、02のC、02のAを一緒に鳴らしているだけ。それでらしく聞こえるのだから不思議ですね。

つぎは東京都の原田クン(M)の「R I F L E」(ライフル)。うんうん、よくできている。スペースキーを押すと(行20のI=-STR I G(0))、一瞬画面が黄色に変わり(行30のCOLOR 1 0)、ライフルの射撃音がひびきわたる。画面の色が変わると、周囲からの反射音(エコー)が残るのが雰囲気盛り上げている。音だけでなく、画面にちょっとした工夫があるのがうれしいところです。よしよし。

『RIFLE』

東京・原田明和

```
10 COLOR,1:SOUND 7,7:SOUND 6,
  31
20 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):N
  EXT:FOR I=195 TO 5 STEP -10:S
  OUND 8,I:SOUND 9,I:SOUND 10,I
  :NEXT
30 COLOR ,10:FOR I=11 TO 1 ST
  EP -1:SOUND 8,I:SOUND 9,I-1:S
  OUND 10,I:COLOR,1:FOR J=0 TO
  56:NEXT J,I:SOUND 8,0:SOUND 9
  ,0:SOUND 10,0:GOTO 20
```

名作が2つ。作者は兵庫県のRomi(M)です。まずは軽く「バイク」から。「車の音ですが、エンジンをふかしたりして、なかなかゴージャスです」というコメントがあるが、ゴージャスが泣かせる。行30のFOR~NEXTループで音がずり上がる範囲をランダム関数で決めているのだが、同じ範囲にならないように行40でRの値に変化を与えている。ここがこのプログラムのミソだ。このIFの条件に、ランダム関数のかわりにキーボードやジョイスティックからの入力を使えば、アクションゲームタイプのプログラムの効果音に応用できる。

『バイク』

兵庫・Romi

```
10 R=255
20 R=RND(1)*R
30 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
  D 1,2:FOR I=R TO 0 STEP -.5:S
  OUND 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT
  I
40 IF RND(1)>.7 THEN R=RND(1)
  *120
50 GOTO 20
```

しかし、究極の名作は同じRomiクンのもう1作、「おいジョーイ」である。「サウンドフォーラム初の音声合成」というのはチョットオーバーにしても、たしかに「おいジョーイ」とロボットがしゃべっているように聞こえる。「こいつはナイスだ!」(カッコ内は作者のコメント)。

なぜこうなるのか。音を出すところでSOUND 0,255-I:SOUND 0,1と高音と低音がすばやく交差している。これがギリギリという音を生み出し、これが連続的に変化すると、行10が「おい」、行20が「ジョーイ」に聞こえるというわけ。行10と行20の違いは変化の範囲が「ジョーイ」のほうが大きいというだけなのだが、「おいジョーイ」と聞こえるのが人の耳の不思議さです。これをきっかけにおしゃべりシリーズがはやるといいな、と思う私です。

『おいジョーイ』

兵庫・Romi

```
10 SOUND 7,62:SOUND 8,15:SOUN
  D 1,0:FOR I=128 TO 255 STEP 5
  :SOUND 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT
  I
20 FOR I=0 TO 255 STEP 5:SOUN
  D 0,255-I:SOUND 0,I:NEXT:SOUN
  D 8,0
```

埼玉のGAN-P☆をまた採用したので、称号がMSXになってしまった。MSX2+は近い。プログラムはモルルス信号で通信しているところで、うむうむ、それらしい。これもランダム関数をじょうずに利用しているのがグッドです。

『応答せよ!』

埼玉・GAN-P☆

```
10 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND8
  ,15:SOUND6,31:IFRND(1)>.7THEN
  SOUND7,28ELSE SOUND7,35
20 GOTO10
```

今回最後の作品は、ちょっとお下劣ですが、たよくできているので思わず採用してしまっただけ。走らせればだれもが身に覚えのあるあの音です。にてるんだ、これが。何発が連続して、最後に短く「ブッ」というのがリアル。あ、実がでちゃったかなと、ちょっと心配になってしまふ。

『……!? くさへい!』

広島・横見達也

```
10 SOUND8,15:FORA=0TO9:FOR8=2
  20-A*20TO90STEP-9:FORK=0TO10:
  NEXT:SOUND0,8:SOUND0,1:NEXT:F
  ORL=0TO100+RND(1)*400:NEXTL,A
```

作者の横見クン(M)は「大勢いるところでこっそりRUNしてもおもしろい」とイタズラの様様。「てんぶら」を参考にしたそうだが、趣は大きく違う。

5月号のお題「平成」

多方面からすでに予想されたように、5月号のお題は「平成」である。時代はほんとうに変わってしまった。で、さして感想はないでしょうが、「こいつは平成」という音を募集します。べつにどこかで結びつけばどんな音でもいいのであって、高尚でも下劣でもかまわない。想像力とMSXで勝負してください。音声合成で「へーせー」としゃべらせる、平らに成る音を作る(なんのこっちゃ)、昭和天皇をなつかしむ、新宿御苑で想いを練る、軽井沢でテニスをする、インスタントラーメンを食べる、イギリスに留学する、一般市民を「皆さん」と叫ぶ、お笑いを自粛する、自分が古くなってしまったように思う……。

第3回

チャレンジ
シンセサイザー編

PLAY#ミュージック



FM音源の人気は高い。この連載も反響が大きくてちょっとびっくりしている。それでですね、今回の内容はMSX MUSICのコマンドでまだ説明していないもの、とくに「VOICE COPY」を使った音作りについて解説します。

チューニングを合わせる「PITCH」

ピッチ

FM音源のチューニング(音の高さの調節)はデジタルに正確なのだが、他の楽器と合奏する場合や、たんなる好みにあわせてチューニングを変えられる。FM音源のほうをキミのフォークギターに合わせてアルフィーすることもできるぞ。やり方は、CALL PITCH (n)

として、nのところに基準になるラ(A)の音の高さを設定します。初期値は440(ヘルツ)で、ふつう音楽では440~443くらいが用いられるが、このコマンドの変化の範囲は410~459。LIST 1ではベートーベンふうのサウンドでピッチをすこしずつ変化させている。

LIST 1 ●チューニングをいじるプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CALL BGM (0)
20 FOR N=410 TO 459 STEP 3 :CALL PITCH (N)
30 PLAY #2,"@45R8L8GGGE-2.,""@45O3R8L8GGGE-2.,""@45O2R8L8GGGE-2."
40 NEXT
```

移調する「TRANSPOSE」

トランスポーズ

「TRANSPOSE」は、音の高さを大幅に変えて移調させる命令。使い方は、CALL TRANSPOSE (n)

で、nは-12799~12799、セント(半音の1/100)単位なので、細かい設定もできるし、数字上

では上下20オクターブ以上の範囲で音の高さを移すことができます。だが、もともと7オクターブ程度の範囲の音源なので、あまり大きく移調することはできない。せいぜい上下2オクターブ(-1200~1200)でないとエラーになったりします。

LIST 2 ●和音を移調させながら鳴らすプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 FOR N=-6000 TO 12799 STEP 50:CALL TRANSPOSE (N)
30 PLAY #2,"C","E","G"
40 NEXT
```

音律を変える「TEMPER」

テンペラメント

音律とはなんぞや。説明のまゝに下のLIST 3を打ちこんでRUN。あれれ、音の高さが狂ってるんじゃないの、と思うでしょ? じつは、ド、レ、ミといった音の高さは絶対的にこれが正しい、というのが1種類あるのではなくて、いろいろな決め方があるのだ。

私たちが聴き慣れているのは9番の完全平均律で、なんとなくこれが正しいという気がする

が、これは西洋のいわゆるクラシックが発達してくるうちに、どの調で演奏してもいちばん音の不協和が気にならない、どちらかといえばどの音も均等に狂っている音律(音の高さの関係)なのだ。たとえば、キー(曲の中心になる音)がド(C)のときに、ドミソの和音がいちばんきれいに響くのは10番の純正律だが、この音律で別の音を基準にすると濁って汚く聴こえる。

LIST 3 ●音律の変化を楽しむプログラム

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CALL BGM (0)
20 FOR N=21 TO 0 STEP -1:CALL TEMPER(N):PRINT N:
30 PLAY #2,"@1L8CDECFGABO5L4C04GFEC1","@1L8EFGAEBO5CDL4EC04AGE1","@1L8GABGO5CDEF L4GEDCO4G1"
40 NEXT
```

■音律一覧表

番号	音 律	番号	音 律
0	ピタゴラス	10	純正律 c メジャー (a マイナー)
1	ミーントーン	11	純正律 cis メジャー (b マイナー)
2	ヴェルクマイスター	12	純正律 d メジャー (h マイナー)
3	ヴェルクマイスター(修正)	13	純正律 es メジャー (c マイナー)
4	ヴェルクマイスター(別)	14	純正律 e メジャー (cis マイナー)
5	キルンベルガー	15	純正律 f メジャー (d マイナー)
6	キルンベルガー(修正)	16	純正律 fis メジャー (es マイナー)
7	ヴァロッティ・ヤング	17	純正律 g メジャー (e マイナー)
8	ラモー	18	純正律 gis メジャー (f マイナー)
9	完全平均律(初期値)	19	純正律 a メジャー (fis マイナー)
		20	純正律 b メジャー (g マイナー)
		21	純正律 h メジャー (gis マイナー)

音色作りプログラムについて

最後に残った「VOICE COPY」は、音色のデータを配列変数か、音色番号の63番にコピーするための命令。これを応用してLIST4の音作りプログラムを作ってみました。このプログラムを使って、実際に音を出しながらFM音源の秘密を探ることしよう。

そこで、LIST4を打ちこんでRUNすると、情けない「ポー」という音が出る。これがMSX-MUSICのいちばん単純な音。ここで行1170をLIST5のように変更してRUNすると、おや、音がちょっと変化して明るい音になった。これはなぜかという……。

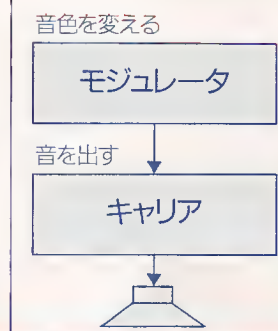
LIST5 ●モジュレータの出力を大きくする改造

1170 DATA 63,7

モジュレータとキャリア

まず最初に、MSX-MUSICのFM音源は、1つの音色を作るのに、音のもとになるオペレータ(発振器)を2つ使っている。この2つは役割が決まっています。片方が音色に変化を与えるためのモジュレータ、もう1つが実際に音を出すキャリアだ(図1参照)。LIST5では、モジュレータの出力(TL)を3(最小は0)から63(最大)にしたので、音色が大きく変化したというわけです。

図1 ●モジュレータとキャリアの関係



音を出す「キャリア」を解剖する

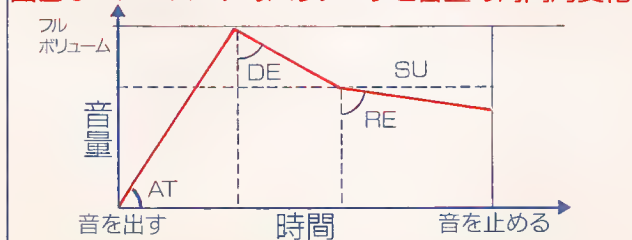
では、キャリアをチェックしよう。まずはエンベロープ。エンベロープとは、図2のような音の時間的な変化のこと。パラメータが4つある。アタックレイト(AT)……音の立ち上がりにかかる時間
ディケイレイト(DE)……フ

ルボリュームからサステインレベルに落ちるまでの時間
サステインレベル(SU)……ディケイが目指す音量
リリースレイト(RE)……SUからの残り具合
行1300をLIST6のように変えてみよう。音がゆっくり出て

LIST6 ●エンベロープで音色を変化させる改造

1300 DATA 12,10,2,0

図2 ●エンベロープのパラメータと音量の時間的変化



LIST4 ●音作りプログラム

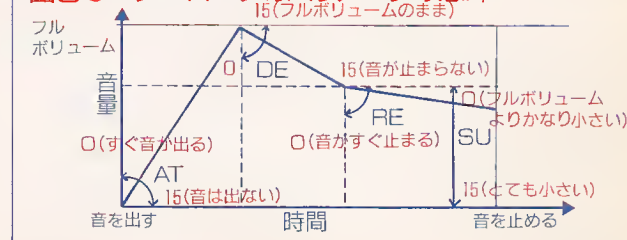
```

10 CALL MUSIC(0,0,9)
20 DIM T%(15):DEFFNT=VARPTR(T%(0))
30 GOSUB 1000
40 CALL VOICE COPY (T%,063)
50 PLAY #2,"t60063V1504CDEFGAB"
60 END
1000 'SET VOICE DATA
1010 READ D$:FOR I=0 TO 7:POKE FNT+I,ASC(MID$(D$,I+1,1)):NEXT
1020 READ D:POKE FNT+8,D*256:POKE FNT+9,D MOD 256
1030 READ A,D:POKE FNT+17,63-A:POKE FNT+10,(15-D)*2
1040 FOR I=0 TO 1
1050 A=0:FOR J=0 TO 3:READ D:A=A+D*2^(7-J):NEXT:READ D:POKE FNT+16+I*8,A+15-D
1060 READ D:A=PEEK(FNT+17)*(1-I)+(3-D)*64:POKE FNT+17+I*8,A
1070 FOR J=0 TO 1:READ A,D:A=(15-A)*16+(15-D):POKE FNT+18+J*8,A:NEXT
1080 NEXT
1090 RETURN
1100 :
1110 ' TONE NAME (7もしゝまてゝ)
1120 DATA "SAMPLE "
1130 ' TRANPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 3,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 0,0,0,0
1200 ' MUL (0~15), KSL (0~3)
1210 DATA 14,0
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 0,15,0,0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 0,0,0,0
1270 ' MUL (0~15), KSL (0~3)
1280 DATA 14,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 7,15,0,0
  
```

きて、フワッと小さくなる。ATの値を14~0に順番に変えてみると、音の立ち上がりがだんだん速くなる。つぎにATを12にもどし、DEを15~0に変えてみよう。12あたりで音が減衰しはじめ、5以下では音がブツツと途切れてしまう。この途切れ具合にはSUも関係している。

SUは、0でもフルボリュームより小さく、15にするととても小さくなる。REは、ENVが0のばあいには、SUから減衰していく音の残り具合で、15ではSUのままの音量をたもち、0ではSUからすぐにボリューム0になる。ENVが1のときのこととはまたあとで。

図3 ●エンベロープのパラメータの意味



■マルチプルについて

ではつぎ。マルチプル(MUL)というのはオペレータの周波数の基準。14がもとで、15はその半分、13は2倍、12は3倍、11は4倍……となる。LIST7のように行1170、1210のデータを書き変えて(キャリア側の变化がわかりやすいようにモジュレータの影響を小さくしておき)、行1280のMULの値を15か

ら0まで順番に変えていくと、音の変化がよくわかる。周波数が整数倍になっていくので、オクターブが上がっていくのではないのがミソです。

余談ですが、「TEMPER」のところで出てきた純正律は、基準音とその整数倍の音(倍音)から音階を決めた音律で、基準音上の和音はいちばんきれいに響きます。

LIST7 ●マルチプルの値を変える改造

1170 DATA 0,7
1210 DATA 0,0

■キースケーリングについて

さて、LIST8のように行1260でキースケーリングレイト(KSR)をオンにし、行1280でキースケーリングレベル(KSL)を3にすると、音が短くなるのがわかります。キースケーリングは、音の高さに応じてエンベロープの音量の変化するスピ

ードを速くする機能。一般に自然楽器は音を高くするとエンベロープの変化が速くなるために、この機能が付いている。エンベロープの変化スピードは、エンベロープの4つのパラメータの状態と、キースケーリングの設定がどうなっているのかによって決まるわけだ。

LIST8 ●キースケーリングを変える改造

1260 DATA 0, 0, 0, 1
1280 DATA 14,3

■トレモロとビブラート

人間は、音が微妙に揺れていると「ああ、気持ちいい」と感じる。ギターやバイオリンでは、音をきれいに揺らすのが重要なテクニクになっているし、歌うときにも、その気で聴いてみるとみな声を揺らしている。ストリングスやコーラスも、たんに同じ楽器の数を多くしているのではなく、1つ1つの楽器の音の高さや揺れ方がすこずつ違うからこそ、つつみこむような気持ちよさが生まれるのだ。

シンセサイザは、正確で揺れない音が出てくるので、わざと音を揺らす効果を出す機能が付いている。これがトレモロ(TRM)とビブラート(VIB)で、トレモロは音の大きさを微妙に揺らし、ビブラートは音の高さを揺らす。この2つはエンベロープなどと違い、行1260にオン/オフの切り換えがあるだけで、揺らすスピードはFM音源が勝手に決めている。聴感上の効果は音色によるが、ビブラートの効果のほうが強いようだ。

LIST9 ●トレモロとビブラートで音をゆらす改造

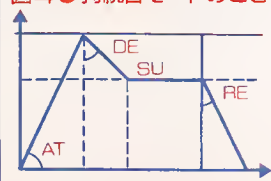
1260 DATA 1, 1, 0, 0

■エンベロープタイプについて

ところで、行1260にある「ENV」というパラメータは、いままで0のままだった。これを1にすると、REの機能が図4のように変わる。ENV0のばあい、音量がSUに達するとすぐにREがかかっていたが、ENV1ではSUのまま音量を持続し、音を止めたところからREが働いて音が減衰していく。REを

15にするとSUのまま音が鳴りっぱなしだ。ただし、PLAY文ではつぎの音が出るところで音が途切れるので実用性はない。

図4 ●持続音モードのとき



音色のもと「モジュレータ」も解剖する

■トータルレベルとフィードバックのこと

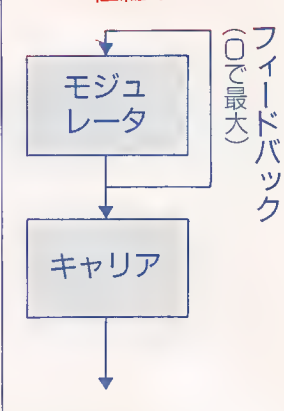
モジュレータのパラメータはトータル・レベル(TL)とフィードバック(FB)以外はキャリアとまったく同じ。しかしモジュレータは音色に変化を与えるために用いられるので、同じパラメータでも音に与える効果はずいぶん違う。

トータルレベルは、モジュレータの信号をどのくらいキャリアに出力するかを決める。すでにLIST5で試したように、TLは63で最大、0で最小になる。

LIST4のTLを63にして、つぎのFBを0にしてみよう(LIST10)。音がさらにきつくなる。フィードバックはモジュレータの出力をふたたびモジュレータにもどす機能だ。結果としてキャリアから出てくる音は

さらに複雑になるので、効果が最大になるようにエンベロープやKSLを設定するとノイズ(雑音)を作ることができる(LIST11)。ドラム系の音や効果音にはフィードバックがよく使用されます。

図4 ●フィードバックの仕組み



LIST10 ●フィードバックをかける改造

1170 DATA 63,0

LIST11 ●フィードバックをきつくしてノイズを作る

1190 DATA 0, 0, 0, 1
1210 DATA 3,3

■モジュレータのマルチプル

音色の性格を基本的に決定するのはモジュレータのマルチプルとキャリアのマルチプル(正確に言えばこのM/O比。たとえばLIST4なら1対1になる)。フィードバックやキースケーリングをもとにもどして、行

1210のMULを14から0まで順番に変えてみよう。しだいに高音成分の多いキツイ感じの音色に変わっていくのがわかる。キャリアのMULは鳴る音の高さ自体を変えてしまうが、モジュレータのMULは音色の性格を決めるわけだ。

LIST12 ●モジュレータのマルチプルを変える改造

1170 DATA 63,7
1190 DATA 0, 0, 0, 0
1210 DATA 14,0

■モジュレータのエンベロープ

さて、いよいよこれが音作りのポイント。これはもう予想されるように、音色が時間的に変化していくわけだ。とりえずLIST13のように、まずは行1230の値を変えてみると、音がプラス(金管楽器)にちかい感じにな

る。これを図解すると図5のようになる。すなわち、キャリア側は早めに音が出てそのままののだが、モジュレータ側はゆっくり立ち上がり、フルボリュームになるとまたゆっくり下がっていくので、音色は「ボア」という感じになるのだ。さらに

LIST13 ●モジュレータのエンベロープを変える改造

1230 DATA 10,12, 0, 0

LIST14のようにモジュレータ、キャリアともにすばやく立ち上がり早めに減衰する音にすると、弦をはじくような感じになる。

このモジュレータとキャリアのエンベロープの関係は微妙

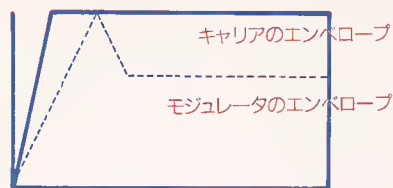
でなかなか難しいのだが、あとで出てくる音の実例でニュアンスをつかんでほしい。

■モジュレータのトレモロとビブラート

さて、モジュレータのトレモロとビブラートの効果を考えてみよう。

トレモロはモジュレータの出力の大きさを揺らすので、変調量が変わり、音色が変化する。ビブラートもモジュレータの周波数が上下するので音色が変化する。LIST4の行1170のTLを63にしてから、行1190のTRM

図5●モジュレータのエンベロープとキャリアのエンベロープ



を1にすると、音色が激しく変化する。TRMを0にしてVIBを1にすると、音色が変化するのだが、こちらは上品な感じ。すいぶん効果が違うのだ(モジュレータのトータルレベルにもよるが)。

ここでキャリア側のTRM、VIBもON(1)にしてみよう。音色の変化はさらに激しくなる。基本的には、キャリアでVIBを使ったならモジュレータではTRMを、というように、同じものを両方で使わないほうが美しい。

LIST14●弦をはじくようにする改造

```
1230 DATA 5, 9, 0, 0
1300 DATA 5, 9, 0, 0
```

音色作りの実例集

ここからは、実例になる音色のリストを打ちこみ、どうしてそのような音になるのかを解説していくことにしよう。まずは基本的な3つの音から。

■エレクトリックピアノ

まず最初は、作りやすいエレピの音から。音作りプログラムで行1110から1300までのデータ部分をLIST15のように変更す

LIST15●エレクトリックピアノの音

```
1110 ' TONE NAME (7もしゝまで)
1120 DATA "ELPIANO"
1130 ' TRANPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 45,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 0, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,1
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 5,14, 0, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 0, 0, 0, 0
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 0,11, 4, 0
```

LIST16●ハープシコードの音

```
1110 ' TONE NAME (7もしゝまで)
1120 DATA "HARPSIC"
1130 ' TRANPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 45,0
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 0, 0, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,2
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 8,14, 0, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 0, 0, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,1
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 7,12, 0, 0
```

LIST17●スネアドラムの音

```
1110 ' TONE NAME (7もしゝまで)
1120 DATA "SNAREDR"
1130 ' TRANPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 63,0
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 0, 0, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 1,3
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 0,12, 0, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 0, 0, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 15,3
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 8, 9, 0, 0
```

ると、うむ、それらしい。

まず大事なのはモジュレータとキャリアのエンベロープ設定で、ATは速め、DEはゆっくり減衰していくようにだいたい決めておく。つぎにモジュレータのTLとMULを調整して、エレピっぽい音になるようにする。TLは40あたり、MULは14、13、11あたりがお勧め。このへんは経験によるところで、なんとなくコツがあるのだが、要するに慣れです。

だいたいの形ができれば、キースケーリングやTL、エンベロープを微調整して、納得がいくように重箱の隅をつつく。パラメータの数値を1つ上

げたり下げたりするだけでけっこう音色のニュアンスが変わる。

■ハープシコード

ハープシコードは、フィードバックを大きめにかけ、エンベロープは早く立ち上がる。キースケーリングも利用して「ミーン」という感じを強調。ビブラートやトレモロはかけない。

■スネアドラム

スネアドラムはLIST11のノイズの応用。エンベロープを短めにすればすぐにスネアになる。リズム音のスネアはおとなしめなので、ピシッとした音が好きな人はこちらをどうぞ。

つぎのページは応用編。根気よく6音作ってみた。

フルートの音

フルートの音は、今回の音作りのサンプルのなかでも上出来のプログラム。息を吹きかけている感じと音のゆれ具合がポイントです。まず、モジュレータとキャリアのエンベロープを調整して、モジュレータは立ち上がりやすこし山を付け、キャリアはゆっくり音が出てくるようにする。TLとFBで息の感じを出す。ノイズになる手前がほどよい。音をゆらすためにキャリアはTRMもVIBもON、モジュレータのTRMもONにする。

LIST18●フルートの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "FLUTE"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 55,5
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 0, 0, 0
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,0
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 10,12, 4, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 0
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 14,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 12,14, 0, 0
```

UFOの音

FM音源を使った効果音のひとつとして、UFOというのを作ってみた。安易なネーミングですが、音はそれらしくヒョロヒョロ。音の高さによってすいぶん変化する。

モジュレータとキャリアのMULを見るとわかるように、いずれもたいへん高く、モジュレータの出力も最大で、音は変化しすぎてグシャグシャになっている。TRMもVIBもすべてON、キースケーリングも使った派手な音だ。

LIST19●UFOの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "UFO"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 63,4
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 1,2
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 12,14, 0, 14
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 0,2
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 14,14, 5, 15
```

ハープの音

では、ぐっとソフトなハープの音に移る。弦を弾く感じで余韻は長く、音色はアタック以外の部分は柔らかい。ギターやハープの弦の音を作るときは、かならずモジュレータのMULをキャリアのMULから2を引いた値に設定する。アタック部分での音色変化を強調するにはモジュレータのエンベロープ設定が大切。AT、DEとともにSUの数値を大きくしてカーブをきつくする。音色の微調整はTLとKSLで細かく設定していく。

LIST20●ハープの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "HARP"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 8,0
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 13,2
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 7,14, 8, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 15,1
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 8,12, 3,12
```

ベルの音

FM音源は金属的な音を作るのが得意なので、ベルの音を作ってみた。モジュレータとキャリアのMULの設定で、モジュレータとキャリアの数値をかけはなれた値にすると、音色が金属的になっていき、ちかい値にすると自然な感じの音になる。モジュレータのキースケーリングは実質的にはTLを上げるような働きをするので、KSRをONにしてKSLを2にするとTLを最大にしなくてもよい。モジュレータのMULをいじってみよう。

LIST21●ベルの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "BELL"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 23,7
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 10,2
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 0,14, 0, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 6,3
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 0,13, 8, 0
```

SPバイオリンの音

バイオリンの音を作ろうとしたのだが、ハーモニカとの中間のような出来上がりになってしまった。SPはスペシャルというか、SP盤(大昔のレコード)というか……。バイオリンが何人も重なったストリングスならまだ可能なのだが、単体のバイオリンはなかなかシミュレートできない音のひとつだ。バイオリンの音色自体はハーモニカに似ていて、音の立ち上がり感やビブラートのかかり方がバイオリンの音という個性を形作っている。

LIST22●SPバイオリンの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "SPVIOLN"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 43,0
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 0, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 14,1
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 9,15, 9, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 9,0
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 11,15,12, 0
```

オカリナの音

最後は心温まるオカリナの音。フルートの音色をより単純にするとよい。まず、小さな楽器なので、フルートよりもMULを小さくして音を高くする。エンベロープはフルートよりも速めで、モジュレータはカーブをゆっくりにする。音色はモジュレータのTLをすこし上げてやや明るめにする。

音色作りをいろいろためしたら、行1000以降を他の演奏プログラムにつなげてオリジナルの音色で演奏させたりするとおもしろい。

LIST23●オカリナの音のプログラム

```
1110 ' TONE NAME (7&しゝまで^)
1120 DATA "OCARINA"
1130 ' TRANSPOSE (0~?)
1140 DATA 12
1150 '----- MODULATOR -----
1160 ' TL (0~63), FB (0~7)
1170 DATA 43,0
1180 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1190 DATA 1, 1, 0, 1
1200 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1210 DATA 13,2
1220 ' AT DE SU RE (0~15)
1230 DATA 6, 6, 3, 0
1240 '----- CARRIER -----
1250 ' TRM VIB ENV KSR (1:ON/0:OFF)
1260 DATA 1, 1, 0, 1
1270 ' MUL (0~15), KSL(0~3)
1280 DATA 13,1
1290 ' AT DE SU RE (0~15)
1300 DATA 11,15, 3,12
```


7日間無料使用OK!

半額

キャンペーン実施中!

効果なければ返品自由!

ゲーム派の君に!!

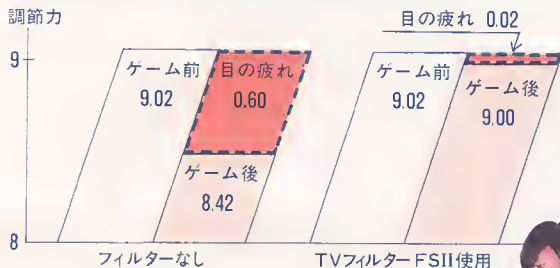
TVフィルターFSII

「ギラギラ・チラツキをおさえ
TVゲームから目を守る」

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月 聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のヒントを合わせる力を調節力といいます この調節力の変化を測定することによって、「目の疲れ」の度合いがわかります ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします (被験者5名の平均データより)



ファミっ子大集合に出演中!!

マイケル君

このTVフィルターFSIIは、TV画面から放射される目に悪い紫外線を100%、可視光線を約75%カットするので、映像のギラギラやチラツキをおさえ、目の疲れによる視力低下を防ぎます。

このTVフィルターFSIIが全国に普及すれば、TVゲームやTV番組による仮性近視は半減すると確信しております。



ゲーム&プログラム派の君に!!

CRTフィルター101

「うつ
映りこみ・チラツキを防止」



- 目に有害な紫外線を画面から約100%カット
- 目に有害度の強い可視光線を約40%カット
- コントラストのある鮮明画像
- 脱着は簡単、ワンタッチ

ノングレア加工

反射のため画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで画面が見ずらくなる場合があります。ノングレア加工によりこの現象をおさえ、しかも画面のチラツキを防ぎ、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円
型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
特別価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

型名 サイズ(mm)
14・15型用 262×330
定価 特別価格
9,800円 ⇒ 4,900円

送料は別途いただきます(TVフィルターFSIIは400円、CRT101は500円)。商品代金は商品到着後7日以内に、同封の払込み用紙で郵便局からお送り下さい。返品の場合、返送料は自己負担をお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハガキで

●商品名()
●型名()
●郵便番号・住所
●氏名・印・年令
●電話番号

〒577 大阪府東大阪市
株サクレスト
4015 係

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サクレスト

■受付時間

東京 平日 午前10時～午後6時
日・祭日 午前9時～午後7時
大阪 平日 午前9時～午後6時
日・祭日 午前9時～午後6時

ソフト39本
プレゼント付!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは2月28日必着。当選者の発表は4月8日発売の本誌5月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦MSX2+ ⑧持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。(①で⑦以外の人のみ答えてください。)

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディ・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム ②プログラミング

- ③パソコン通信 ④ワープロ
- ⑤CG ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨その他(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	マスター・オブ・モンスターズ……14	8	ザ・ゴルフ……121
2	アークス……20	9	三つ目ととる……122
3	バックマニア……112	10	アメリカンサクセス……123
4	アンジェラス……114	11	ポッキー……124
5	牌の魔術師……116	12	ディスクステーション3号……125
6	ウルティマI……118	13	ディスクステーション番号……125
7	コナミゲームコレクションVol.3……120		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉ファミリースタジアム
3	〈FAN SCOOP〉妖怪変紀行
4	〈FAN SCOOP〉ぎゅわんぶらあ自己中心派2
5	〈FAN SCOOP〉魂斗罗
6	〈FAN ATTACK〉マスター・オブ・モンスターズ
7	〈FAN ATTACK〉アークス
8	ゲーム十字軍
9	FFB
10	〈ファンダム〉ゲームプログラム
11	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
12	〈ファンダム〉ファンダムハウス
13	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
14	HOW TO FM音源
15	〈FAN STRATEGY〉スーパー大戦略
16	ゲーム百字軍
17	LINKS INFORMATION PAGE
18	〈FAN RADAR〉プリントショップII
19	〈FAN NEWS〉バックマニア
20	〈FAN NEWS〉アンジェラス
21	〈FAN NEWS〉牌の魔術師
22	〈FAN NEWS〉ウルティマI
23	〈FAN NEWS〉コナミゲームコレクションVol.3
24	〈FAN NEWS〉ザ・ゴルフ
25	〈FAN NEWS〉三つ目ととる
26	〈FAN NEWS〉アメリカンサクセス

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	コナミの古いセンセーション	51	T & Eマガジンディスクスペシャル
2	R-TYPE (アールタイプ)	27	コナミのゲームコレクションシリーズ	52	ディスクステーション各号
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	琥珀色の遺言	53	ドラゴンクエストII
4	アメリカンサクセス	29	ゴーフアーの野望へエピソードII〜	54	拔忍伝説
5	アルギースの翼	30	魂斗罗 (コントラ)	55	信長の野望(全国版)
6	アレスタ	31	サイオブレード	56	ハイドライド3
7	アンジェラス	32	ザ・ゴルフ	57	牌の魔術師
8	イース	33	ザナドゥ	58	バックマニア
9	イースII	34	沙羅曼蛇	59	POWERFULまあじゃん2
10	ウィザードリィ	35	ザ・リターン・オブ・イシター	60	原宿アフタダーク
11	ウルティマI	36	三国志	61	パロディウス
12	エグザイル2	37	THEプロ野球激突ベナントレース	62	ファミリースタジアム
13	F-1スピリット	38	写真館III	63	ファンタジー
14	F-1スピリット3Dスペシャル	39	シャロム	64	ファンタジーII
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	雀豪①	65	プレイボールII
16	ガリウスの迷宮	41	死霊戦線	66	べんぎんくんwars2
17	きまぐれオレンジロード	42	死霊戦線2	67	ポッキー
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派	43	真・魔王ゴルベリアス	68	マイト・アンド・マジック
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	44	新九玉伝	69	マスター・オブ・モンスターズ
20	孔雀王	45	スナッチャー	70	三つ目ととる
21	グラディウス2	46	スーパー大戦略	71	めざん一刻・完結篇
22	クリムゾン	47	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	72	メンバーシップゴルフ
23	グレイテストドライバー	48	センターコート	73	妖怪変紀行
24	激走ニャンクル	49	ゾーランドストーリー	74	ラスト・ハルマゲドン
25	ケンペレンチェス	50	大戦略	75	レイドック2〜LAST ATTACK〜

おもしろい企画大募集!……突然だけど、日頃応援してくださっている読者のみなさんのところへ編集部とメーカーの人たちで行って直接会って話してみたいと思う。せっかくだから何かプレゼントをかかえて行こうと考えている。そこで、たんに抽選というのでも可くないので、何かイベントを企画して我々を呼んでほしいのだ。たとえば、「抽選」で「草野球」「ハイキング」など。これは行ってみなくては……と思うような企画を持っている。応募は、ハガキか封書で(住所氏名3年4月4日連絡先の電話番号5企画内容とPRを書いて)〒105 東京都港区新橋4-10-7TİM「MSX・FAN」編集部 会いたい係 まで。こっちら行くのは3-4月。締め切りは2月28日必着。

-----（キリトリ線）-----

40円切手を
貼ってください

郵便はがき

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

--

MSX・FAN3月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

⑪ ()

4 ハイ イイエ

買う予定の周辺機器 []

5 [¹] [²] [³] [⁴]

6 []

7 [] [] []

8 [¹] [²] [³]

9 [¹] [²] [³]

10 [¹] [²] [³]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ () ⑩

12 [¹] [²] [³]

13 持っているものにすべて○をつけて下さい。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FM-PAC ⑤どれもっていない

3月号のプレゼントでほしいソフト

☐ ☐ ☐ - ☐ ☐

☐

住所

氏名 () -

年齢 歳 性別 男・女

職業 趣味

(学校名 学年)

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

大富豪の貿易商・影谷悦太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺産のゆくえをめぐる揺れる影谷家の人々。遺言状の代わりに残された西洋骨牌(かるた)の謎を追って、私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み捜査を開始するが、その彼をあやまうかのように、ふたたび新たな殺人が起こる――。

リバーヒルソフトが贈るアドベンチャー・ミステリー
1920シリーズ第二弾、MSX版ついに登場!

1920 SERIES

こはくいろ
琥珀色

藤堂龍之介探偵日記

せいどうがくた
西洋骨牌
連続殺人事件

ゆいごん
の遺言

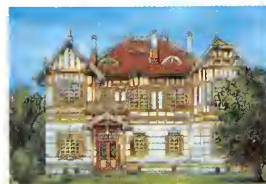
発売中

MSX2 MSX2+



- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

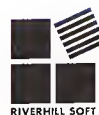
定価9,800円



MSX2+

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、
1920シリーズ特製絵はがきセット。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00-17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外はリバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレホンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

— スト・ハルマゲドン 最終編 —

全てのゲームを敵にまわしたドひんしゅくゲーム の決定版。あなたは、この驚天動地の展開に、は たして、どこまでついてこられるか!?

地球滅亡の危機を知り、日本妖怪軍団は、新天地を求め、宇宙へと旅立った。しかし、彼らが降りた星は、なんと西洋妖怪軍団に支配されていた。西洋妖怪は、日本妖怪に対して数々の無理難題を申しつけた。果たして、日本妖怪に未来はあるのか?

このゲームのシステムは、ほぼラスト・ハルマゲドンと同様のものですが、あらゆる点で、ユーザーの意見をもとにバージョン・アップされております。

どこかどう変わったかは…見てのお楽しみ!!

なお、このゲームには、かなりの意味で毒気があります。以下に該当する方は、このゲームの御遊戯には、ご遠慮下さい。

- ①このゲームに対して、あくまでもラスト・ハルマゲドンのノリで期待している方
- ②「**わからない**」方、及び心にゆとりがない方
- ③**遊び方を理解できない**マニアの方
- ④**普通のゲーム**を遊ぶつもりでこのゲームを購入しようとしている方
- ⑤このゲームの原作者である**藤原大**が**大っ嫌い**な方



最笑最怒の超不可思議 RPGついに登場!!

●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

株式会社 **ブレイングレイ**
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel. 03-264-3039

全編アニメーション!!

動

M

O

V

N

G

好評発売中!!

- PC-8801mkII/SR以上(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組
- FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) 3.5 2D・5枚組
- MSX2 (RAM64KB以上 VRAM128KB以上) 3.5 2DD・3枚組
- X1turboシリーズ(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組

近日発売予定!!

- PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5 2HD・2枚組
 - PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5 2HD・2枚組
- 各機種 ¥8,800

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレード】—

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

STAFF募集中!!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)
パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合! ☎名古屋 (052) 773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス

☎名古屋 (052) 776-8500

RIDE ON!

POTENTIAL

- ★ 700馬力のモンスターマシンを操って、世界各國のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 クランプリレース
世界最大の自動車スプリントレース
- ★ 1988年実際に使用されているフランスGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワンク)ランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバーと熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイント、チームポイント、F1マンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能
- ★ 疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ(もちろん、一人でもレースエントリー可能)
- ★ 新開発のマルチスプライトルーチンにより、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現
- ★ 敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格、思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやフロッギング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる
- ★ ビットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入
- ★ 戦績は、ディスク、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能
- ★ MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応
- ★ ジョイスティックおよびジョイハントル(松下電器製)対応
- ★ T&E SOFTでは、大小のボタン切り替え表示や算数スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに代わって「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています
- ★ マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことも可能にした、画期的ルーチン

MSX MUSIC対応



MSX2+ is a trademark of ASCII corp.



MSX2 (RAM64K以上
VRAM128K以上)
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

絶賛発売中!!

絶賛発売中!!

PROPAGANDA

- ★ MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
- ★ 縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムーズ・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
- ★ 縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超トップ級キャラが登場するハイパースペシャル面・7ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
- ★ 2機のストームガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
- ★ シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
- ★ ストームガンナー2のレベルは、ディスク、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
- ★ ストームガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
- ★ MSX2+の持つ自然画面モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
- ★ オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気盛り上げる。
- ★ MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
- ★ キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX2+ 専用

レイ・ド・ック・2

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

© 1988 T&E SOFT/MATSUSHITA

**MSX2+ (RAM64K以上
VRAM128K以上) 専用**
3.5"2DD・2枚組……¥6,800

開発・発売/(株)ティーン・ソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソニックセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

MSX MUSIC対応
S-RAM対応
2DD

■ 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(遠慮希望の方は300円プラス)
■ カタログ掲載のものは、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(兼書での請求はお断りします)

T&E SOFT INC.
代表・専任 株式会社ティーン・ソフト
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&Eマガジン
No. 1 求券
Mファン3月号



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

当社はソフトウェアに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

2月8日発売

Disc station

ディスクステーション

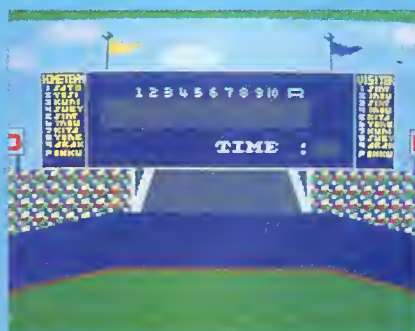
#3

MSX2 MSX2+

VRAM 128K
MSX AUDIO
VHC



©ナムコ



ファミリースタジアム・ホームラン競争 MSX2+専用

真・魔王ゴルヘリアス



オリジナルタテスクロール

BGV・顔魔人マイケオ



顔がくるくる

ゴジラくん



レトロアクションパズル

2枚組 1,980円

Disc station

MSX2 MSX2+

バックナンバー通販コーナー

ディスクステーション創刊準備号

ALESTE
© COMPILE
DS#0 980円

ディスクステーション創刊号

102570
DS#1 1,980円

ディスクステーション第2号

囚われの姫リーナ
DS#2 1,980円

しゃべるよ

MSX はアスキーの商標です。

スペシャル

**Disc
station**

ディスクステーション 春号

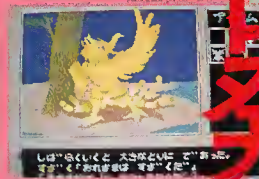
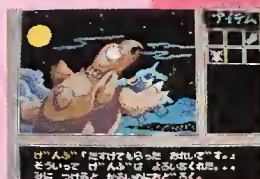
MSX2 MSX2+

VRAM 128K
MSX AUDIO
対応

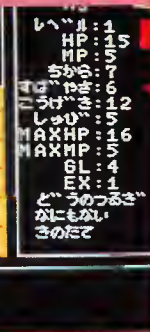
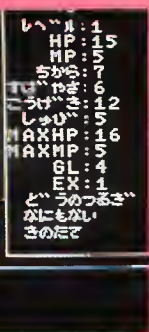
200

読者投稿第1弾

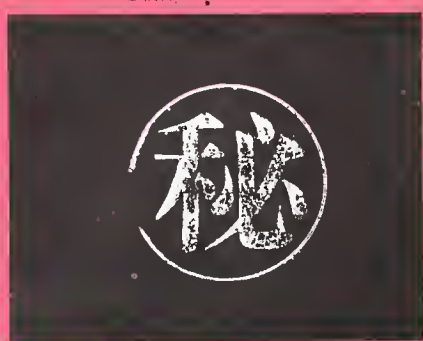
1 枚目 平安妖怪伝(アドベンチャー)



2 枚目 ランターの冒険 (RPG)



3 枚目 ? (福ぶくろ)



**3枚組
3980円だ**

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(遠達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイデクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたか欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待たせ郵便屋さんお待ちできるね。

MSX2 MSX2+ 3枚組 7800円

真・魔王ゴルベリアス

今、通販をたのびとポスタープレゼント(3月末まで有効)

3月8日発売



本格派時代劇怪奇冒険遊戯

10月発売!!

首斬り館

秘録

元録は年々江戸消滅を阻止せよ!

MSX2 3.5"2DD 定価¥8,800
PC-88SR/PC-98版開発中

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

2人同時プレイでおもしろさ10倍

おかしの面、おもちゃの面などなど
不思議ワールド満出

シンセサウルスも特別出演

MSX2 VRAM128K

●3.5"2DD(ディスク版)
MSX2+では自然画に対応
●1メガROM

定価¥5,800 いま「クインブル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になれます。



クインブル



絶賛発売中!!

シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール

MSX MSX-MUSIC対応

ROMカセット RAM32K以上

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉

●楽譜がカセットテープにもセーブできる
●楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつ
●楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉

バージョンUP御希望の方はビッザー販売株
まで御連絡ください。

MSX MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ



絶賛発売中!!

ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

制作/発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX 03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX 03(862)2263

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

●サウンドエフェクト(ミュージック含む)
●キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト



しりょうせんせん2

スケールアップ

雀豪



MSX2 (3.5FD 2DD VRAM128K以上) ¥7,800

通販

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業㈱までお申し込み下さい。

	NAME	POINT	WON	LOST	RATE
1	VICTOR	142	17	23	0.43
2	KEN SHAW	54	5	4	0.56
3	KIMBAIZAN	16	4	9	0.30
4	KIVOSHI	-5	11	39	0.22
5	JUN	-7	8	31	0.22
6	HITOMI	-24	22	63	0.25
7	REITO	-159	2	27	0.10

START
REGISTER
DELETE
OPTIONS
EXIT

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券
MSX FAN 89-3

痛快コミカル・アクションゲーム

幽霊君

背すじがゾクッとするほど熱くなれます。

ある時突然「幽霊」になってしまった「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょこ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けて下さい」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょこ玉」をお共に地獄へ……。

ゲーム史上
初の特殊攻撃
バック・アタック!
で敵キャラをブチ
のめせ!!



●MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。

●痛快・愉快的なキャラは次から次へと30以上も登場する。

●ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。

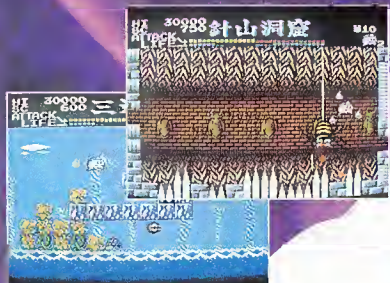
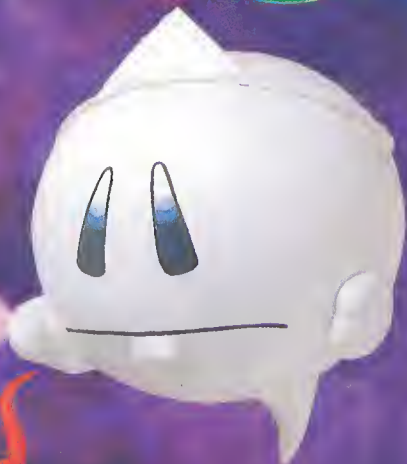
●MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!

●全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、なななんと、合計154画面。

●ジョイスティック対応(2トリガー)

本年度最高のアクションゲームと

純粹に
アクション
を楽しむた
い方へ。



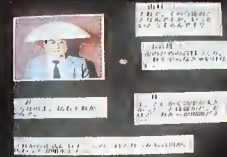
MSX2 (2MBIT ROM
VRAM128K以上)
MSX2+

定価6,800円
近日発売予定

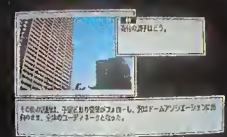
の呼び声高し!!

DOME

ドームに描かれた反核二元論は、
人類存続への希望かもしれない。

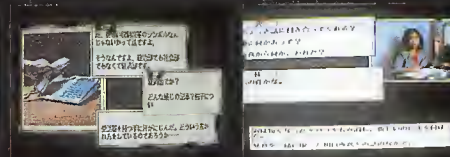


プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる——ノベルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたもののだ。ドームは現代版「ノアの箱舟」といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為に施設「ザ・ドーム」を建設しようという壮大なドラマなのだ。



対応機種: PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA, PC-9801
SHARP X-1全機種, FM-7, FM-77AV, X68000 MSX2
メディア: 5'2D5枚, 5'2DD4枚, 5'2HD4枚, 3.5'2D5枚,
3.5'2DD3-4枚

グラフィック: イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ: 20万字程度 (原稿用紙500~700枚)
定価: 9,800円



ノベルウェア第一弾として
登場したドーム **MSX2** 版
いよいよ発売!!

MSX はアスキーの商標です。



株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F
TEL. 03-635-7609

資料請求券
MSX・FAN
3月号

■好評発売中■

- MSX2 3.5"ディスク版.....¥7,800
- MSX2 ROM版(4メガロム).....¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源

■バーコードナンバー■

●MSX ROM:4988608 825804, DISK:4988608 825446

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV



■新発売■

- MSX2 3.5"ディスク版(MSX2+対応).....¥7,800



MSX MUSIC対応FM音源 ジョイスティック対応

■バーコードナンバー■:4988608 843440

- オレンジ★ロード・ステッカー
&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれ

オレンジ★ロード

～夏のミラージュ～

©まつもと 集英社・日本テレビ・東宝



MSX2+ユーザー必見!!

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかけりた」で使用したイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃がせない!

- 1.プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
- 2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
- 3.世界各国の主要兵器121種類。
- 4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。



■新発売■



MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付.....¥8,800

■バーコードナンバー■:4988608 851803

シミュレーションゲーム

© 1988 SYSTEMS SOFTWARE CORP

SUPER大戦略

★元気にスタッフ募集中★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人)
- 音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

<通信販売> 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



表紙のソフトウェアフロアグラフィックとマニュアルは、当社が制作・開発した著作権物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処置されます。当社はシミュレーションに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル

0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社 マイロキャビン
〒510 三重県四日市市安城2-9-12 TEL.0593(51)6482

photo by Katsuniko Tokunaga



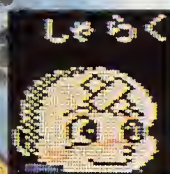
NATSUME
—ナツメ—

しゃらくほうすけ
**写楽保介の
大冒険活劇也**

三日月がしる

©1988ナツメ/©1974手塚プロダクション

ワト 和登さんを早く
救いだせ!
そして、三日月族の
謎をとけ!



パンソウコウの有無で、
写楽のパワーは全くち
がってくるゾッ!



▲やがて舞台は、
神秘の園、イースター諸
島へと……。



待つてもしない
アクション
ゲームだぞー!

ワト チヨコ
和登 千代子

写楽のことを誰よりも知
っている良き理解者。

**元気なスタッフ
募集中!**

※担当、松本までTELにてご連絡下さい。

- ゲームデザイナー
- プログラマー
(アセンブラが使える人)
- 音楽スタッフ

89年2月発売! 予定価格 ¥7,800 MSX1 MSX2 **カセット**

テレホンサービス!

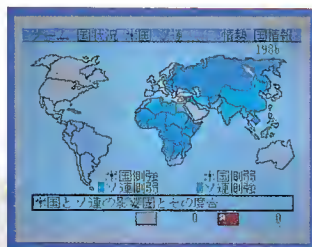
03-207-7500
0720-68-2308

※通信販売ご希望の方
は商品名を記入の上、
現金書留でお申し込み
下さい。

ナツメ(株)

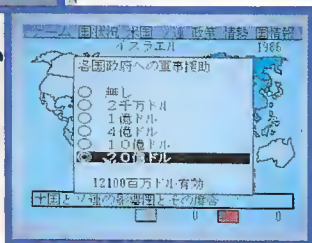
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

虚構と現実の交錯点



情報の収集 あなたはまず、1986年現在の各国の状況すなわち米国とソ連の影響圏とその度合や反政府勢力の動向、また米ソそれぞれの外交関係、軍事援助の状況等を確認しておかねばならない。

政策の実行 世界情勢を充分頭にいれたあなたは、米ソ両国と中立的な立場をとり、世界各国の利益を確保する。



軍事的危機
アフリカの大統領から派遣された戦艦部隊が、アフガニスタンの前線に政府軍を支援してアフガニスタンの勢力圏に進入した。

貴国の行動に対して、軍事力の行使を実行する必要に迫られた。

デフコン 引き下げ
米ソの利益: 最重要事項
ソ連の利益: 最重要事項
現在の威信値 1407

危機 米ソ両国が譲らなかった場合、米ソ間に緊張状態が生じ、危機が発生する。危機には、外交的危機とデフコン4から1までの軍事的危機があり、賭けられる威信の数値と危機が深刻化するに従って上昇する。

大統領日記

大統領執務室にて

1986年1月13日

この部屋のこの椅子につく目をどれ程夢見たことか。デスクの上は奇麗に整えられ、埃一つない。そして政策決定支援機器であるBOP。このほんの小さな機械が、全世界を動かしているのだ。私は今日、我が人生最大の喜びと共にその装置に灯を入れる。

1987年3月8日

フィリピンのは内戦を巻き起こそうな模様だ。その勢いも衰える様子が見えない。保守政権打倒を狙っている反乱勢力は、ソビエトから資金援助を受けているらしい。

CIAから送られてくる情報が、刻々とBOPに表露される。いよいよ手を打たねばならないようだ。

4月30日

南アフリカには経済援助だけでなく兵隊を派遣したほうがよさそうだ。このところの世界状況を見ている限り、ソビエトが抗議をしたとしてもどうせは黙りに違いない。

7月3日

予想通り南アフリカに対する派兵にソビエトが抗議をしてきた。この程度のはたかりに答えるアメリカではないということを示してやりなればならぬ。

12月6日

強硬な態度に出れば勝てるというものではない。ということを、ソビエトと引き合っていくことになるのか?

デフコン2になるまで抗議を繰り返したとしても、我が国がここから引けるは事はないではないか。明日はこの抗議をやり遂げてやれば、たとえそれが世界の運命を。

シー・マニョール付属「大統領日記」より抜粋

BALANCE OF POWER

好評発売中

MSX2 (VRAM128K) 対応 3.5-2DD ※マウスがあればより快適に操作できます
PC-9801シリーズ、Macintosh対応版 **好評発売中** 定価: 各12,800円

発売中

B.O.P.プレイヤー バランス・オブ・パワー デザイナー・ノート
のための副読本
クリス クロフォード著 多摩豊監訳 ビジネスアスキー刊 定価2,800円

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領がソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ“威信”と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか?

PC Engine FAN

MONTHLY

ピーシーエンジンファン

3月号のPCエンジンファンは
一見いつもと同じに見えるけれど、
実は**大きく**なる

ATTACK SPECIAL

R-TYPE
I・II

が 折り込みマップ攻略で長い各面のマップ
が完全につながったまま見られるの
だから、大きくなることはいいことだ! その他にも



◎PCエンジンユーザー
にとってはとても気にな
る R-TYPE

コブラ

NEW

◎CD-ROM²のアドベンチ
ャーゲームだから、迫力の
アニメーションと効果音が、
衝撃的な作品



SCOOP

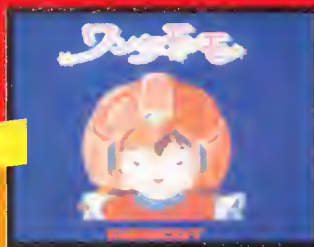
ドライアス

◎3画面の業務用に感
動していた タライア
スをスクープした

ATTACK

ワンダーモモ

ダンジョンエクスプローラー
ウイニングショット
ソンソンII



◎ワンダーモモがPCエン
ジンでは、どのように活躍す
るのか? アタックしてみた!!

3月号 330円 発売中!



連載もUL-TECH Wonder Land、COMING SOONなど
ますます目がはなせなくなってきたPCエンジン!!

徳間書店

剣と魔法の
広告マンガ

テクノード

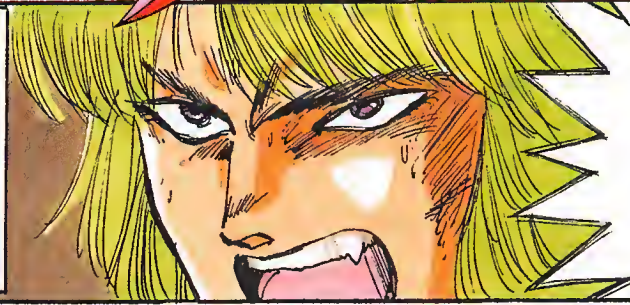
テクノード

——— 電腦の破壊神 ———

佐藤 元

+ テクノポリス編集部

前号までのあらすじ
彼には古の電腦使い
P・Sの人格が
封じ込められて
いたのだ——



てんめエ〜
オレの大好きな
ぬり絵コンテスト
グランプリさん
を〜〜!!

くら〜

ははは! どーだ!!
精霊 パソコンゲーム
BEST50も
呼び出したぜ!



う・ん・ち・く
彼の得意と
するのは
美少女ソフト系
の呪文である

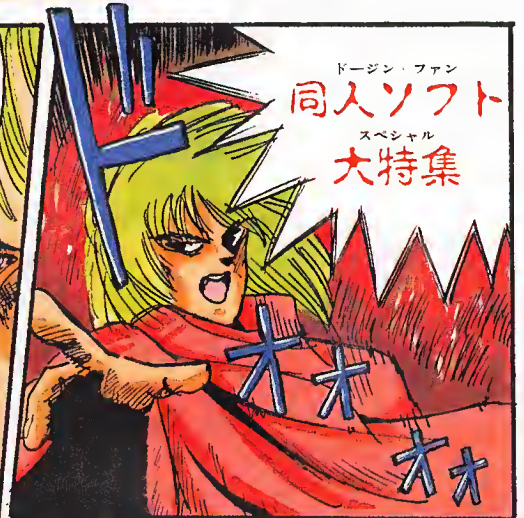


ナメン
じゃ
ねエぞ

虫箱に
な、か、る。

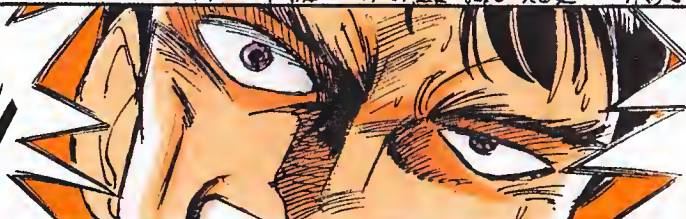


ドージン・ファン
同人ソフト
スペシャル
大特集



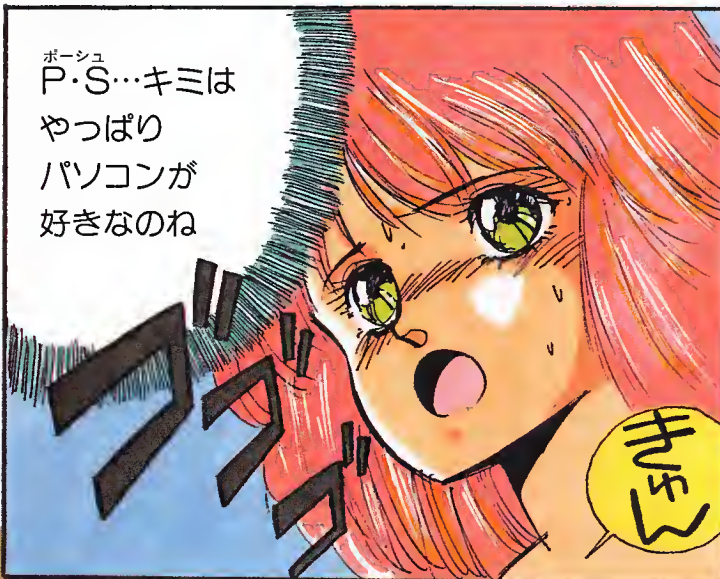
STAFF... 佐藤 元、松本美奈、品田 真由美、清水 由美とあ〜!!

1/4な!!
やっぱバカをいど...



そんな高度な呪文は
スタートレーダーと
ミッド・ガルツがない
と使えねエハズ!!

ボーシュ
P・S...キミは
やっぱり
パソコンが
好きなのね



いにしえ けいやく こうし
古の契約を行使するパソコンゲーム誌

テクノポリス

3月号 好評発売中
定価480円

毎月8日発売
徳間書店

NOW
PRINTING
!

FAN STRATEGY SPECIAL

いちばんおもしろい3、4か国戦の完全マップ スーパー SUPER大戦略

FAN STRATEGYのスーパー大戦略シリーズの2回目は、先月号で紹介しきれなかった

のおもしろいマップの完全版だ。スーパーたるゆえんのか国戦や4か国戦を、思う存分楽しもう。



MAP No. 5 Red Bear

北海道にソ連軍が攻めて来た！

開戦前夜の状況

	都市	空港	生産タイプ	有利不利
中立	46	12	生産タイプ	有利不利
ブルー国	11	5	アメリカ1	不利
レッド国	19	9	ソビエト	ふつう
グリーン国	11	6	西ドイツ	ふつう

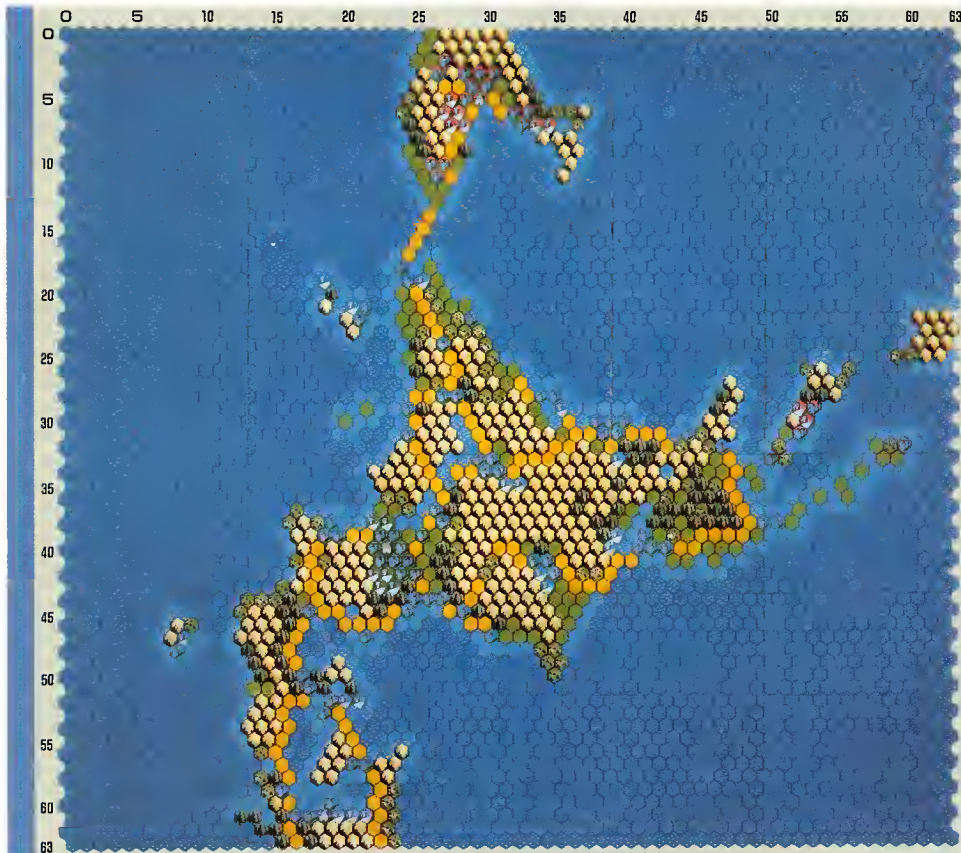
ソ連(レッド国)が樺太から北海道に攻めこんで来たという設定のようだが、青森のブルー国は、いったいなんなんだろう。グリーン国は2代目榎本武揚が五稜郭に立てこもったとでもい

うのだろうか？ その混乱に乗じてソ連が攻めこんで来たというならなかなかリアリティがあるが、それにしては、首都が函館じゃなくて札幌なのは……。

ブルー国とレッド国は首都付近が天然の要害となっているため、守りやすいのが強みだが、中立都市はあまり取りやしくない。とくにブルー国は苦しいだろう。早めにグリーン国を攻略しないと勝機がない。航空部隊で北東に中立都市を取りに行くことも必要だ。かなりの苦戦を強いられるだろう。

レッド国もほぼブルー国と同様だが、グリーン国首都とのあいだに距離があり、初期都市数や確保できる中立都市にも余裕があるだけに、ブルー国よりはだいたい戦いやすい。

グリーン国は、東に広がる中立都市を確保し、南北から攻め寄せてくる敵を迎え撃たなければならぬ。南北とも地上部隊の侵入を防ぐことができれば理想的だが、レッド国の侵入をばむのは不可能だ。まずブルー国攻略に全力をあげ、ブルー国占領後にレッド国とまみえることを考えたい。地形効果を利用してすくない部隊でうまく守ることが大切だ。



川が北東から南西にマップを横切っている。ブルー、イエロー両国との距離と中立都市の分布から、レッド国がかなり有利だといえる。

ブルー国とイエロー国を比較すると、初期都市数はブルー国が有利なので、ブルー国としてはレッド国が川を越えるまえにイエロー国を攻略したい。一方、初期都市数が多いということは発展性に乏しいということなので、レッド国との交戦に入る頃

までに大勢が決していないようでは、レッド国に対抗するのは困難だろう。

イエロー国を攻略できれば、熟練度(経験値)においてレッド国に勝っているはずだから、レッド国部隊を各個撃破していけば十分勝機がある。

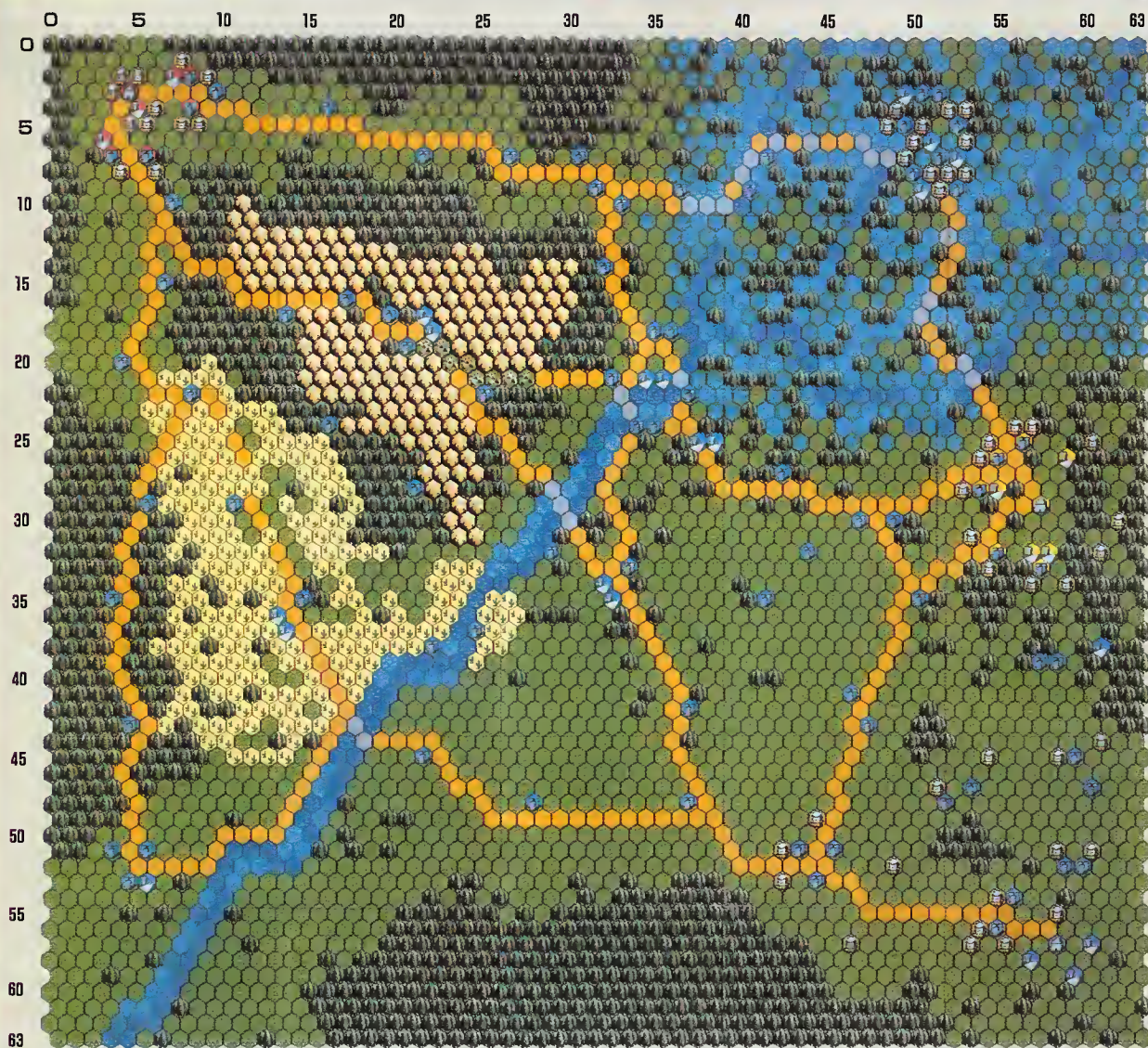
イエロー国は初期都市数がすくないうえに、ブルー国より先にレッド国との交戦にはいるため、もっとも不利だ。ほとんどはさみ打ちにちかい状況になる。

やはり一刻も早くブルー国を占領しなければならないが、それほど早くブルー国を占領できる見こみは立たない。苦しい戦いを強いられることになる。

レッド国はもっとも有利といっても、他の2国に比べて首都

から戦場までの距離が長くなるうえ、熟練度がブルー国軍に劣るため、油断は禁物だ。足の速い戦闘部隊を先行させすぎないように注意する必要がある。序盤は兵員と輸送部隊しか作らないくらいのつもりでいたほうがいだろう。

開戦前夜の状況	中立	都市	空港	生産タイプ	有利不利
	ブルー国	61	16	アメリカ1	ふつう
	レッド国	12	3	ソビエト	有利
	イエロー国	5	3	ワルシャワ	不利
		6	4		



MAP No.

13 トオオキ ミチノリ

集中砲火に苦しむイエロー国

中央にイエロー国、北東の隅にブルー国、東にレッド国、南西にグリーン国という配置で三方から攻撃を受けるイエロー国がとてつろそうなマップだ。もっとも強大でひたすらイエロー国目指して進軍してくるグリーン国をまず攻略すべきか、距離的にもっとも近いレッド国攻略に全力をあげるべきかも迷う。

ブルー国・レッド国間がもっとも近ければ、両国が戦っているあいだにグリーン国を攻略すべ

きだが、ブルー・レッド国間の戦闘がそれほど激しくなりそうにないだけに難しい。防御ポイントを考えて、レッド国に対しては首都圏近まで迫ることになるため、レッド国攻略がもっとも手近なのだが、レッド国を落とすと、完全にはさみ打ちの状態になってしまうのがつらい。

どちらを先に攻略するにしても、北北西の一群の中立都市を確保することが絶対条件となるが、ここもブルー、グリーン両

国からの攻撃を受けるだろう。

レッド国の戦略としては、まずイエロー国攻略に全力をあげるべきだ。ここを他国に制せられるようでは見通しは暗い。

ブルー国も距離的にはイエロ

一国がもっとも近いが、乱戦が予想されるイエロー国方面は避けてレッド国を先に攻略するのもひとつの戦略だろう。

グリーン国はひたすらイエロー国を目指すこと以外にも考える必要がない。

開戦前夜の状況		都市	空港		
	中立	48	9	生産タイプ	有利不利
	ブルー国	9	2	アメリカ1	ふつう
	レッド国	9	2	ソビエト	ふつう
	グリーン国	9	4	西ドイツ	有利
	イエロー国	13	3	ワルシャワ	不利



ブルー国、レッド国がグリーン国、イエロー国にはさまれた形になっているが3つともえにはならないだろう。しかし、グリーン国、イエロー国が当面1つの国を相手にしていればいいのに対して、ブルー国、レッド国は腹背に攻撃を受ける。都市の分布はレッド国やブルー国に味方するが、全体的に都市数が多いほど相対的に中立都市分布の重要性は小さくなるから、やはり両面

作戦を強いられる2国のほうがつらいかもしれない。

道路が発達していて平地が多く森や山が散在しているから比較的消耗戦になりやすい。都市があまり集中していないこともブルー、レッド両国にとって戦いづらい要因といってい。

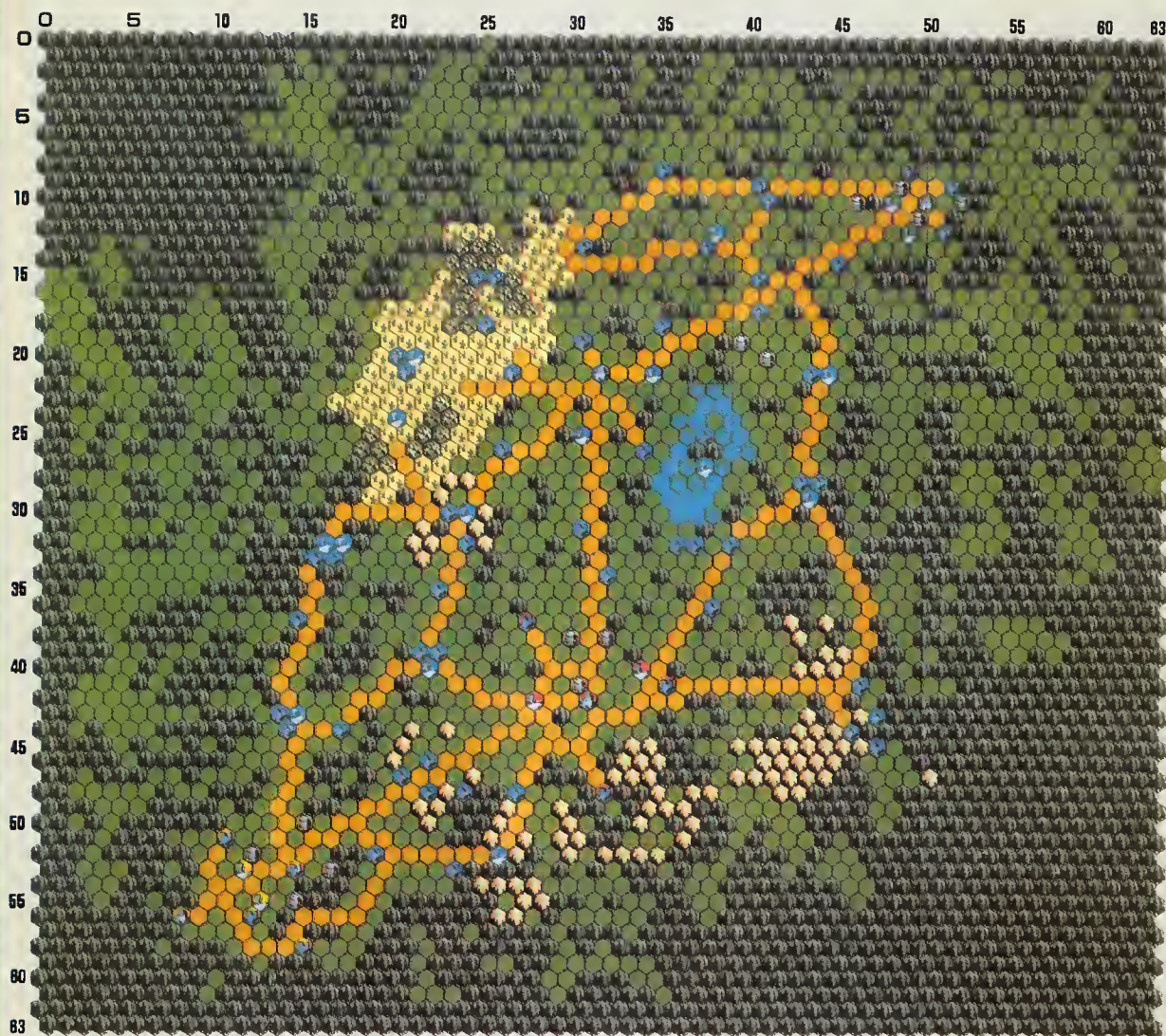
都市の分布はイエロー国にもっとも不利だが、総合的に見てブルー国やレッド国とどちらが不利かは微妙なところ。ややグリーン国が有利にも見えるが、

たいした差ではない。

ブルー国やレッド国の戦い方としては、まず背後の敵を全滅させて敵を一方向に絞ることが大切だが、両国間の距離がもっとも近いだけに、中央の戦いは

熾烈を極めることが予想され、なかなか思うように運ばないだろう。森などの地形効果を最大限に利用することが大切だ。あるいは電撃戦を試みるのもおもしろいかもしれないが、失敗すると立ち直るのに時間がかかる。

開戦前夜の 状況	都市 空港		生産タイプ	有利不利
	中立			
	ブルー国	5 2	アメリカ1	不利
	レッド国	4 2	ソビエト	ふつう
	グリーン国	4 2	西ドイツ	ふつう
	イエロー国	5 2	ワルシャワ	不利



MAP No.

16

フォーランド

タクティクス

4Land Tactics

4か国の総力戦を満喫!

他国との距離からいっても中立都市の分布からいってもレッド国がもっとも有利で、ブルー、グリーン両国からほぼ等距離にあるイエロー国がもっとも不利。全体に都市数が多いので、対戦車車両から戦闘機まで動員した総力戦となる。大戦略の醍醐味が満喫できるマップだ。

ブルー国は初期都市数は少ないが、すぐ近くに中立都市が多いのでほとんど問題にならない。むしろ、当分のあいだイエ

ロー国攻略に全力をあげることで、2番目に有利といっている。

グリーン国は、もっとも強いレッド国の最大の目標となるため、中盤以降は結構つらいだろう。イエロー国を最初の目標にしていると、レッド国の攻撃を防ぎきれない可能性がある。したがって、イエロー国に対しては、防御ラインを定めて守りに徹し、まずレッド国攻略に全力を注ぐべきだ。

イエロー国は、こうした状況を踏まえてまずブルー国攻略を考えるべきだ。序盤はグリーン国からも激しい攻撃を受ける可能性が高いが、レッド国とグリーン国のあいだの戦闘が激しく

なるまでなんとかすくなくない戦力で持ちこたえなければならない。場合によっては前線を下げることも考えるべきだろう。ターンが進めばグリーン国からの攻撃は弱くなるはずだから、それから盛り返せばいい。

開戦前夜の 状況		都市	空港	生産タイプ	有利不利
	中立	41	12		
	ブルー国	2	2	アメリカ1	ふつう
	レッド国	7	5	ソビエト	有利
	グリーン国	6	4	西ドイツ	不利
	イエロー国	4	5	ワルシャワ	とくに不利



エルギーザの封印総決算! 4月号まで頭を悩ます(?)8つのエディットステージ!

Game ゲーム百字軍 Invaders

スーパーかわいいにピョンシーに踏まれ、メガきれいなロックロールに追いつめられ……。エルギーザ2が出るのなら、そんな内容にしてほしいと思ひながら投稿ステージを入力する毎日であった。



100以上の投稿ステージのなかから 編集部が認めた優秀作を紹介する

■百字軍のモットーってなに?

おそらく、だれも覚えていないと思うが、ゲーム百字軍にはモットーがある。「個性と理性でゲーム遊ぶ」という、おおげさなものである。だが最近エルギーザにすっかりはまってしまったせいで、「個性と理性でエルギーザ遊ぶ」といったモットーのほうがピッタリくる。このままではエルギーザ十字軍になってしまうのではないかな。

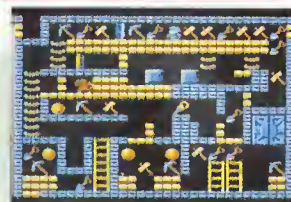
■エルギーザとは友達でいたい

しまいにはエルギーザと深い関係になり、ほかのゲームを知らないままゴールインしてしまうのでは? なんとなく不安になった担当者は、エルギーザとの関係を精算することを決意し、投稿ステージ特集となったのだ。現在までに百字軍に届いた投稿ステージ数は約130。徹夜で整理・審査をした結果、完成度の高いステージが8つ発掘された。

大きな別解があったエディットステージ



① 1月号に掲載した～TANAKA～



② 2月号に掲載した～DEFIANCE～

■解法を発見する楽しみがある

エルギーザの楽しみは、もちろん解法を見つけること。とくに複数の解法があるステージでは、各人が違う解法でクリアしていたりして、プレイヤーの個

性を感じられる。今回紹介した投稿ステージのキミなりの解法を百字軍に送ってほしい。しめ切りは2月28日必着。もっともエレガントな解法の発見者には、すてきなサムシングをあげます。

STAGE ~?~

熊本県・甲斐裕二くん

まず左上にあるハンマーを取る必要があるのだが、そのためには……。ブーメランの活用もポイント。



③ 左上にいくには、高い踏み台が必要になるね

STAGE ~MY HOME~

広島県・菊池考典くん

8×8サイズのスプライトパターンをデザインしたステージ。入力の手やすさも考えてあるという。



④ ビジュアル的にもよくできているステージだ

STAGE ～JOUGE～
東京都・斉藤あゆむクン

多くのウル技を使用する
ステージ。エルギーザを
しゃぶりつくしていない
人はパスしたほうがいい。



STAGE ~WARNING~
北海道・中村隆佳クン

解けなかったら謝礼金を送れ、と作者は要求している。ぜひ解いて、逆に謝礼金を請求してやろう。



STAGE ~?~

愛媛県・川村貴史くん

Mマガ編集部へ、と投稿
してきたおちゃめなヤツ。
多くのストーンをどう利
用するべきかを考えよう。



STAGE ~EDIT15~
長崎県・山内淳クン

アクションステージではいちばん楽しかった。左下のドリルを取るのに少し悩むくらいの難易度だ。



STAGE ~STONE~
兵庫県・高永寛義クン

左にならんだ3つのソウルストーンをどう取るかが問題。シンプルさには好感が持てる。別解あり。



STAGE ~BURROW~
東京都・安田礼寿クン

前号で安田礼奉クンと紹介してしまっごめんなさい。出口に向かうだけ、しかし超難解なステージ。



求む！リクエスト

最近エルギーザと別れたばかりのボク、現在アイデア募集中です。より好みはしないけれど、個性と理性でゲームを遊ぶ方法がタイプかな。ゲームをしゃぶりつくすのが趣味なボクでよかったら、〒105 東京都港区新橋4-10-7T1M MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」までお手紙を。MSXとモニタと灰皿とがなるボクの部屋で、一心不乱にキーボードをたたいたり、黙々と画面撮影をしてみませんか。それでは4649／

NW・AVG『ファール』に迫る!



MSX専用だからできるグラフィック対応の通信。そしてそのメリットを最大限にいかしたのが通信上でのアドベンチャーゲームだ。今回はその第2弾『ファール』に迫る!

オンラインで遊べるAVG第2弾

ふつうのゲームはROMやディスクの中に入っているけど、通信上のはネットワークのまん中にあるでかいコンピュータの中にある。それを電話回線を通して遠くの人が使う、とい

うシステムになっている。

さて、今回の『ファール』は『竜宮帝国の逆襲』につづくオンラインAVG第2弾。アクセスして最初のメインメニューで10番のネットワークゲームを選べばOK。1月の半ば現在で約400名の人が挑戦。実際に最後まで行けた人はその半分ぐらいたそう。そこでゲームの紹介かたがた、電話代を気にして再挑戦



① ネットワークゲームの入口はここ

せにいる人にマップをプレゼントしつつ、所要時間約70分(1分10円で700円+電話代がプレイ料金)の『ファール』をご紹介します。



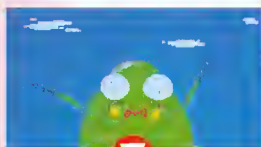
② ゲームの説明が最初に表示される

モンシロチョウがスズメバチにさらわれた

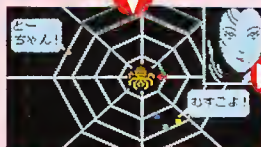


①「私たちの住むこの世界があるように……」と物語が始まる ②楽しげに蜜を集めるモンシロチョウさんに邪悪な影が…… ③「ひえっ」と小さな声をあげてスズメバチの針に刺されて ④麻酔にかかってしまい、森に連れさらされてしまう ⑤それを見ていたバツはファールとともに救出にむかった

コガネムシのムスコがたいへんの事件



③ むすこが行方不明のコガネムシ



⑥ むすこはジョロウグモに! ⑦ むすこをやめてファールへ ⑧ まずそんな顔をして先制攻撃 ⑨ 二枚目の素顔を隠して耐える ⑩ むすこを助けたお礼をもらう

パスワードによるセーブもできるぞ

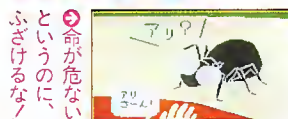
④ ゲームを途中でセーブするためのパスワード表示が3か所ある

アリ地獄と、スズメバチとの対決

急いでいるのに、ファールはアリ地獄に落ちこちてしまう。しがみついている彼を見下ろして、ひょうきんアリが「アリ？」なんてダジャレをとばす始末。なんとかしてよ～／



③アリ地獄に
うっかり足を
つつこんで



あるアイテムを使ってアリ地獄を脱出したのはいいけれど、どんどん太陽は沈んでいく。このままだと、巣に着くまえにまっ暗になってしまいそうだ。やがて、巣のある木の根元までやってきた。



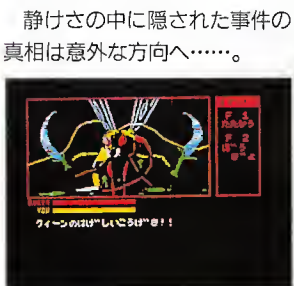
④木の枝にある巣の場所は、ファールにとっては絶壁だらけの山の上にあるようなもの

ファールにとって木は絶壁だらけの高い山だ。必死に登っていくのだが、とうとう夜になってしまう。小休止していると、突然兵隊バチが襲ってきた。だが、ハチは何もせずどっかへ行ってしまふ。それにしてもこの不気味な静けさはいったいどういうことなのだろうか。巣に着いても依然静寂のままだ。



⑤巣の中はまっ暗な迷路。どう進むか

まっ暗な巣の中をそろそろと進むファール。注意しないと迷ってしまう。こんなところで迷子になっては電話代がままたまらない。マッピングしないと命取りだ(困ったときは右のマップを参考にしな)。静けさの中に隠された事件の真相は意外な方向へ……。



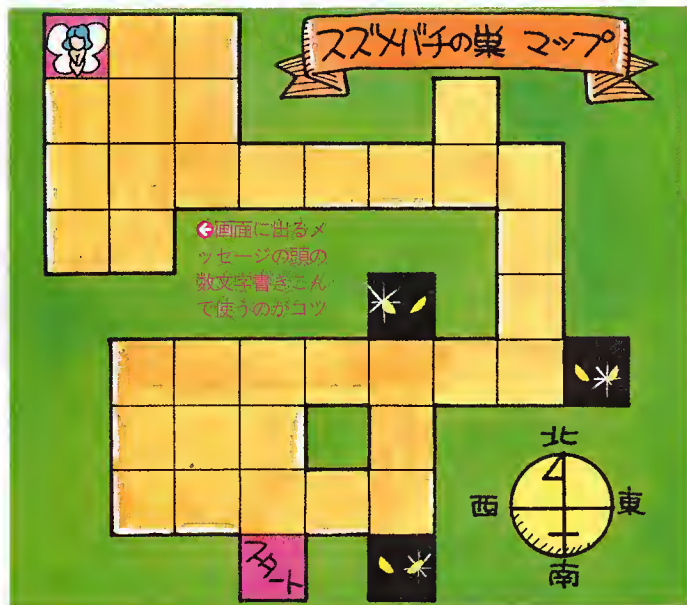
⑥スズメバチの女王が激しい攻撃をする。負けてはなるものか！

ちょっと古いナシですが、11月のリンクスの「人気BBSベスト15」で、このめいおう星通信がベスト3に入りました。いつもメールをありがとう。今後も幅広い参加をお待ちしています。では、今回も初メールを紹介しましょう。

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

- 2/14 ●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦
21 毎週火曜日の夜9時に同時スタートのラリー大会。5週勝ち抜き
28 ければ、グランドチャンピオンに認定されるぞ。そして、チャンピオンにはOF（オリジナルフォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと）がもらえる。
- 2/14 ●バレンタインスペシャル『オンライン相性占い』
血液型、星座、性別、その他さまざまな観点からキミにぴったりの恋人像をお答えする。そんな相手からチョコレートをもらえたら最高だね。恋人像のほかにも、ぴったりBBSやぴったりゲームソフトも答えちゃうから、お楽しみに！
- 2/21 ●1万人のジャンケン大会Part3
ゲー、チョキ、パーのいずれかのデータをメールで送って、全国の人を相手にジャンケンをする。単純だけど、なぜか熱くなるジャンケン、好評につき第3回めだ。



MSX・FAN
NET

MFN 000203H Y2,050 ****

FROM: ID: 6101497
TO: 6101497
SUBJECT: MSX・FAN NET
MESSAGE: MSX・FAN NET
TEXT: MSX・FAN NET

MSX・FAN NET

ゲー、とはゲーム専門のコーナーですね。ここもよろしく！

MFN 000203H Y2,670 ****

FROM: ID: 2257646
TO: 2257646
SUBJECT: MSX・FAN NET
MESSAGE: MSX・FAN NET
TEXT: MSX・FAN NET

MSX・FAN NET

ためいきばかりついてるとクセになっちゃうぞ。元気をだしてね！

MFN 000203H Y2,550 ****

FROM: ID: 6101497
TO: 6101497
SUBJECT: MSX・FAN NET
MESSAGE: MSX・FAN NET
TEXT: MSX・FAN NET

MSX・FAN NET

バイクに乗るとすれば16才以上なのかな。いつもどこで乗ってるの。

MFN 000203H Y1,950 ****

FROM: ID: 6101497
TO: 6101497
SUBJECT: MSX・FAN NET
MESSAGE: MSX・FAN NET
TEXT: MSX・FAN NET

MSX・FAN NET

この話題は、この頃みんなにいろんな思いを抱かせたみたいだね。



THE LINKS についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキが電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

FAN RADAR

ソニー

☎03-448-3311

2月21日発売予定

2月号でディスクにカードを作って遊んだら、今月はカードはカードでも紙に印刷して遊ぶことになった。カラープリンタと『プリントショップⅡ』で出版社ごっこというわけ。

ブリンク THE ショップ Print ShopⅡ デスクトップ・パブリッシング DTPソフトで遊ぶ

媒体	LD
対応機種	MSX2/2+(必要ROM)
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,800円

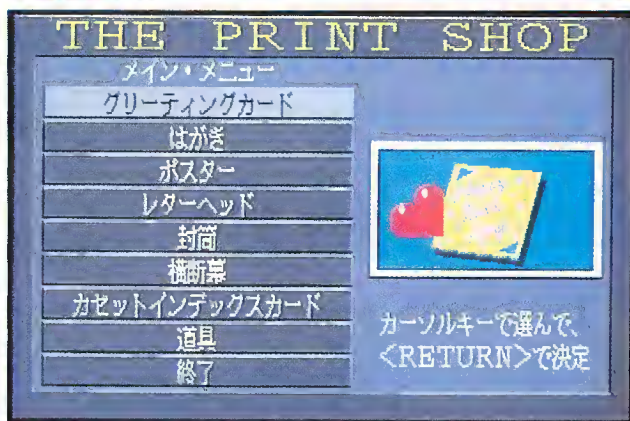
カラープリンタで作るカードの美しさ

■DTPソフトってなに？

こここのところ、ワープロ打ち出しの手紙やハガキ、告知の張り紙なんかよく見かける。そのほとんどは同じ大きさで同じ形の文字がてろてろと並んでいるだけで、手書きよりも字が読みやすいだけの、シャレっ気のかけられない印刷物だったりする。デスク・トップ・パブリッシング(机の上で出版する)ソフトというのは、手紙やハガキ、そしてバースデーカードなどをシャレっ気たっぷりに作るためのソフトなのだ。

というわけで、『プリントショップⅡ』をたちあげてみよう。タイトル画面が出たあと、右のようなメイン・メニューが表示される。カーソルキーの上下を押すと、画面右側のグラフィックが、そのモードで作れるカードのイメージイラストに切り換わる。とりあえず、いちばん上にあるグリーティングカード(辞書で引くと、誕生祝いや病氣見舞いなど、贈ることばを印刷したカードのことだそう)を選んで、なにかのカードを作って

メイン・メニュー



①『プリントショップⅡ』のメイン・メニュー。イラストがおもしろいみるとしよう。

■バースデーカードを作る

グリーティングカードを選ぶと3つの選択肢が表示された。はじめて使うのだからデータを読みこむことはできないし、デザインに自信があるはずない。もちろん、という気分ですりかかっているデザインを使うことにしよう。

用意されているデザインの種類はバースデー、クリスマス、バレンタイン、記念日、感謝状、

招待状、メモの7つ。無難なところでバースデーカードを作ることにした。

バースデーカードを選ぶと、だれにカードをあげるのか聞いてくるので、この記事を作っていたとき(1月中旬)にいちばん誕生日のちかかったFFBのバボあてにしてみようか。

最後にカードのイメージを画面に表示させてチェックしてから、FFBの39ページで紹介しているソニーのカラープリンタ

はがき



横断幕



ポスター



カセットインデックスカード



レターヘッド



道具



封筒

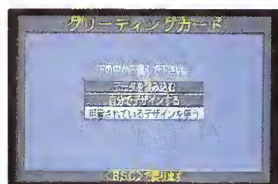


終了

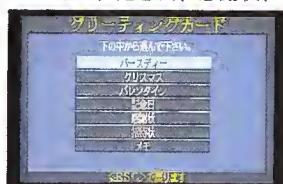


(HBP-F1C)で印刷すると、1枚の紙に右ページの左上のように印刷された。ハッピーバースデーの文字が天地逆になっているのでヘンだと思うかもしれないが、これは、この紙を4つ折りにしたときに完成品になるように印刷しているからだ。「誕生日によせて」のところが表紙になって、開くとハッピーバースデーとなるわけだ。

カードを作る手順



②用意されているデザインで



③バースデーカードを作ろう



④バボのつづりはこれが正統



⑤どう印刷されるのかチェックできる
(ブローダーバンド ソニー)

暑中見舞い



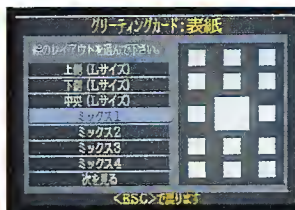
などと、いろいろなカードができる



絵がらのいろいろ



絵からの置き方
もいろいろある



絵がらの大きさも指定できるのがうれしいね



⑤ このあと知らない部分の絵がらをなくして完成

3月中旬発売予定

パタパクパクッが心にしみる

シンプルアクションゲーム



パックマニア

ナムコ

☎03-756-2311

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円



食べることが
こんなに楽しいなんて

もう何年もまえに「パックマン」というゲームが流行った。黄色いまんまるのキャラクタが通路に落ちているつぶつぶ(エサ)をひとつひとつ食べていく、というゲームだ。敵もかわいいし、しかも敵の出現位置や面クリアのパターンがいろいろあってすごく熱中した。とくにアメリカでうけまくった。その人気がゆえに続編が登場。それがこの立体「パックマン」こと「パックマニア」だ。ゲームの単純さがなかなかシンプルで楽しい。



①まだ開発途中なので変わるけど、左がメイン、右の上からロゴ・ハイスコア・現在の得点など

エサをすべて食べてしまえば面クリア。面が進めば、敵がスピードアップしてさらにむずかしくなっていく。



ボクはジャンプが
できるようになった

前作では敵にはさまれたら一巻の終わりだったパックマンもジャンプの技を覚えてレベルがあがった。しかも、空中で方向を変えることだってできる。なんだかするいような気もするけど、敵をよけるためにジャンプしたことによって、エサを食べ残してしまうことしきり。そのうえ、ジャンプ後の着地はおっとと、とつまづきがち。だから連続ジャンプなんて技はむずかしい。ジャンプを使いすぎると疲れはてしてしまうので注意。

■ワン・ジャンプ

①はさみ撃ちをねらうインキーをジャンプしてかわす。1匹ジャンプは基本の技だ

■ツー・ジャンプ

②どこどこといっしょにきた2匹を飛び越える。2匹分に固まったら何匹でも可能

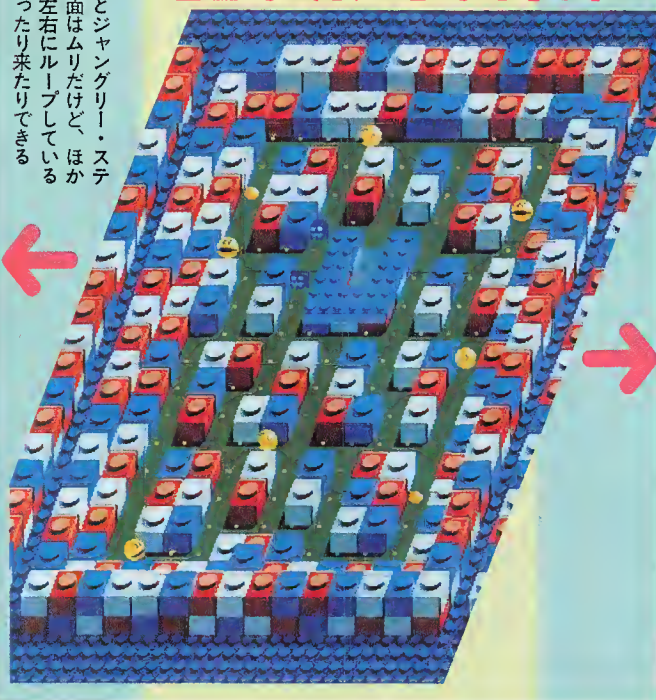
■かど・ジャンプ

③曲がりかどと敵をジャンプ。カベは越えられないけどかどは平気。ちょっとした近道技



●この面とジャングリー・ステップスの面はムリだけど、ほかの2つは左右にループしているので、行ったり来たりできる

最初のワールド ブロック・タウン BLOCK TOWN



パワーエサで逆襲して
得点アップ

前作のものにもあったように面の隅のほうに大きめのエサが4つ落ちている。それがパワーエサで、食べると敵が青くなっていじけて急に弱くなってしまう。このときパックマンは敵にかみついて得点かせぎの逆襲ができるようになるのだ。

パワーアップのそのほかのものは、一定数のエサを食べると出現する高得点用のフルーツターゲットや、スペシャルアイテムがある。スペシャルアイテムには①敵がいじけてかみついたときの得点が高くなるダブルエサ②パックマンのスピードが速くなるスーパーエサ③かなり高い得点のノーマルターゲットの3種類がある。

それぞれの組み合わせで高得点をめざすのだ。



④黄色い大きめのエサがパワーエサだ。これを食べると敵が青くなり、さっそうにかみつこう！
⑤パワーエサを食べた途端、敵が青くなり、さっそうにかみつこう！
⑥かみつかれた敵は目玉だけの姿になって逃げ出した。パックマン強し！
⑦一度かみつかれた敵は最初の出現位置に戻って復活する。しぶとい！

※画面は開発中のものです。©ナムコ



ボクを困らすうるさい敵を紹介します



パックマンの敵は全部で6種類7匹。コモンというやつが兄弟でいるから1匹増える勘定だ。6種類の敵は行動に特徴があって、つきまとうのやきまぐれなやつなどいろいろ。敵の性格をよんで行動することがいちばん大事だ。右にまとめておいたので研究してほしい。とくに赤いクライド(昔、日本でアカベエとよばれていた)はいちばんジャマ。パックマンより足が速いのでやられやすいのだ。兄弟のコモンはジャンプするから、これも困りものだ。

最後の1つだ!!



CLYDE クライド

追っかけモンスター／親分格。怒るとスピードアップする



PINKY ピンキー

待ちぶせモンスター／先まわりするいじわるなやつ



SUE スー

つきまといモンスター／色っぽい目つきに気を許すと大ケガのもと



INKY インキー

きまぐれモンスター／クライドと共同ではさみ撃ちをねらってくる



BLINKY ブリンキー

おとぼけモンスター／パックマンを追いかけるけどちょっとノロマ



COMMON コモン

ジャンピングモンスター／ジャンプする。灰色は兄。緑は弟



基本ワールドは4つ。ラウンドは23



左のページでマップになっている面と右に紹介している3面をあわせて、面は4種類。それが敵のスピードが速くなったりして、難易度をアップして繰り返し登場するという仕組みになっている(下の全体の構成という表を参照のこと)。面の基本構成であるマップは変わらない。

前作にあったワープはないけれど、右や左へ行くと一周してまたもとに戻ってくる面がある。パックマンズ・パークとサンドボックス・ランドだ。出会いがしらに敵にバッタリ、なんてね。

○全体の構成

面の名前	ワールド	ラウンド
ブロックタウン	1	1, 2
	5	12, 13, 14
パックマンズパーク	2	3, 4, 5
	6	15, 16, 17
サンドボックスランド	3	6, 7, 8
	7	18, 19, 20
ジャングリーステップス	4	9, 10, 11
	8	21, 22, 23

パックマンズパーク PACMAN'S PARK		サンドボックスランド SANDBOX LAND		ジャングリーステップス JUNGLE STEPS	
面の名のとおり、ここはパックマンをデザインした公園のようだ。黄色い金属板のようなパックマンと敵のモンスターがかわいい!		砂漠の町がテーマ。ピラミッドとオアシスとが、きれいに配置されている。水に映るピラミッドはとくに美しい。左右へいくと元に戻る面だ。		いちばんアメリカっぽい面。まん中の赤と白のストライプは星条旗のようだし、黄色いエサは星のようだ。カベがないのでやりやすいはずだ。	
①左に見えるのは敵をかたどった金属板	①公園の外にはパックマンの文字がある	①砂漠の町をうろつくパックマンなのだ	①まん中にオアシスが見えてきたぞ!	①誰もいないと寂しいパックマンだった	①赤白のストライプは星条旗のイメージ
①右にあるのがパックマンの金属板!	①公園の中心部をうろろさまよう	①クライドをジャンプでかわして逃げろ	①こんなところにジャマじゃないかよ	①カベがないと視界が広くてよい	①得意満面の顔がほほえましいでしょ
①右のほうに橋のようなものがみえる	①ここが面の右端と左端を結ぶ橋なのだ	①あちゃー、みんな寄ってくるなよ!	①水面に映るピラミッドがきれいでしょ	①どうも変に食べ残しているようですね	①この面が終わると最初の面の絵に戻る



アンジェラス～悪魔の福音～

エニックス

☎03-366-4345

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,200円

青い石をめくり、原因不明の奇病が……

まがまがしい死に顔がまるでホラー映画のノリで出てくるミステリーAVG。ゲームはコマンドを選択して進めていくのだけれど、謎解きよりもぶきみなストーリーの展開を楽しめる。また、ゲームを解き終えると「アブリエーションシステム」というモードで、最初から最後までをとおして見られるのだ。

ゲームの主人公は新聞記者の2人。はじめは世界各地で起きた原因不明の奇病の捜査が目的になる。手掛かりは奇病で倒れた人たちが持っている青い石だ。青い石の出どころや、発病者の人間関係を洗っているうちに、古代ペルーの邪教団の呪いや邪神僧の影が見えてきて、主人公2人も深みにはまっていく。



④デモ画面に出てくるあやしげな集団。何かを祈っているみたいだ

別々の場所で事件が発生した！

原因不明の奇病は、ペルーと日本で偶然にも同じ時刻に発生した。そしてロンドンへ向かう飛行機のなかでも。症状はどれも共通して、突然苦しみだして

全身が緑色になり、血管が浮き出てミイラのようにになってしまう。発病者の3人に共通するのは宝石のようにカッティングされた青い石を持っていたことだ。

ロンドン行きの飛行機で

日本での奇病事件の調査をしようと、出張先からロンドンの編集部へもどろうとしたブライアンは、偶然にも飛行機内で隣人が同じ奇病で死ぬのを目撃した。被害者は西ドイツの保険会社、G・I・Uの営業本部長のガルン＝ドッペス。ガルンは死ぬまえに、ブライアンの手にする雑誌に出ていたデュマというペルーの占師のことを気にしていた。ガルンはデュマから「手にしたもの捨てなければ呪い殺されるであろう」と予言されていたのだ。そして予言とおり死んだガルンの座席の下には、キラキラ輝く青い石が落ちていた。

被害者は西ドイツの保険会社、G・I・Uの営業本部長のガルン＝ドッペス。ガルンは死ぬまえに、ブライアンの手にする雑誌に出ていたデュマというペルーの占師のことを気にしていた。ガルンはデュマから「手にしたもの捨てなければ呪い殺されるであろう」と予言されていたのだ。そして予言とおり死んだガルンの座席の下には、キラキラ輝く青い石が落ちていた。

捜査にのり出す主人公2人

2人ともロンドンポスト誌の記者。突然発生した奇病にただならぬものを感じて、特ダネにしようという調査をはじめる。また、この2人はとても親密な関係でもあるのだ。

●ブライアン＝パール



③ペルーからロンドンへ行く飛行機のなかで偶然事件を目撃する。調査に情熱を燃やす

●エリス＝ミラー

④ブライアンの同僚。事件を調査しようとブライアンにすすめる

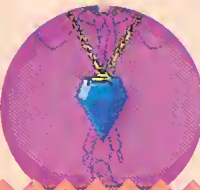


ペルーで

最初に発覚したのはペルーだ。西ドイツ最大の建設会社、バイエルン・カンパニーは、ペルーにおいて、ピラミッドを移転してその跡地にダムを建設するという工事を行っていた。無事に工事も終わりはなばない落成式を開いていた最中に事件は起きた。発病者はバイエルン・カンパニーの副社長、ゲイツ＝シュミット。ダム建設の指揮をとり、完成にあたってニコ

ニコとスピーチをしている最中に倒れた。シュミットの死体は警察にあずけられた。警察での検死は原因不明の奇病でかたづけられたのだが、じつは青い石を持っていたのだ……。

3つの事件に共通するのは、この青い石だ！



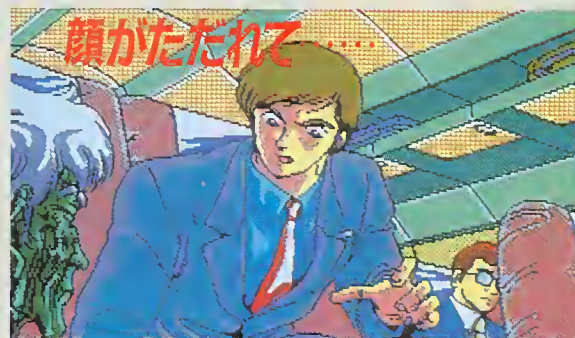
⑤エイミは青い石のペンダントを。ほかの被害者2人も、同じような青い石を持っていた

⑥右側の赤毛の女の子が被害者のエイミだ



日本で

日本の事件発生地は新宿。アメリカの少女、エイミ＝ハミルトンが日本の文通相手を訪ねてはるばるやってきて、楽しくお茶をしていた。エイミの胸に輝くのは、西ドイツにいるボーイフレンドのハインツ＝シュミットからもらったペンダント。「彼は私に気があるらしくて、こんなきれいな青い石のペンダントをくれたのよ」など、話に花が咲いている最中に奇病に襲われたのだ。



⑦デュマの予言を笑いながらブライアンに話したあと、ガルンは急に苦しみだし、ひどい姿になっていった。死体を調べてみると……

事件の関係者が口にする『悪魔の福音』とは

事件を調査すべく、エリスは日本での発病者、エイミがいる病院へ取材に出かける。一方、ブライアンは、ガルンの手帳に書いてある住所を頼りに、リマ

大学やペルー警察、占師デュマのところへも足を運ぶ。また、飛行機に同乗していた友人のエドガー＝スミスから『悪魔の福音』の話の話を聞かされたが……。

ブライアンは調査を進めていく

第3の発病者のガルンを、同乗していた細菌学者のエドガー＝スミスにあすけ、ブライアンはロンドン空港へと降り立つ。報告のために編集部にもどり、ひといきついたあとにエドガーの病院に出かける。ガルンは手当てのかいもなく死んでしまったらしい。そしてエドガーから『悪魔の福音』という本を見せてもらい、本のさし絵に緑色の顔を見つける。エドガーの説明によると、この本は13世紀の北イタリアのデムリエという村にいたデバイン＝ハウエルという人物が書いたもので、邪神セヴァと正神ユーザーとの戦いと、セヴァを信仰する邪教について記されているらしい。さし絵の顔は、奇病で死んだ人と同じに見える。また、ブライアンはガル

ンのメモにあった住所から、リマ大学や占師デュマのところへも出かける。リマ大学の考古学者、モリアム教授はガルンとは親しくないというが、なにかあやしい。教授は以前、シュミット、ガルンとともにペルーに調査に行ったことがあるという。

空港から編集部 へ向かう ブライアン



①空港で編集部へ電話を入れる。すぐにもどって、まのあたりにした事件について報告しなくちゃ

ペルー警察に なせあの 青い石が！



②ペルー警察のパルドン警部。青い石なんかどこにもなかったというのに、なぜ持っているのだろう

占師デュマの 思わせぶりな 不思議な予言



③事件の鍵を握る占師。ブライアンに「自分の正体に目覚めよ」というが……。 (これは88版)

これが『悪魔の福音』だ！

事件に深くかかわる『悪魔の福音』。エドガーの話のとおり、13世紀にデムリエの村のことばて書かれたものだ。デムリエという村の人はみんな今という超能力者で、この本は正神ユーザーを信仰し、とくに強大な力を持つ悪魔教師デバイン＝ハウエルという人物が書いたものだという。本によると、邪神セヴァは正神ユーザーによって滅ぼされ、4つの「セイント・ストーン」に封印されたらしい。



④まがまがしく蛇がからんだ飾り。奇病の原因といわれる呪いとはなんだろう



⑤顔が変化していくときのグラフィックはスプラッター！ (これは88版)

ガルンのメモの 電話番号は リマ大学だった



⑥モリアム教授はガルンの死に「やっぱり」という。教授のことばからガルンたちの死因は邪神セヴァの呪いらしいことがわかるのだ

『悪魔の福音』 は古美術商の ガストバから



⑦エドガーが以前ペルーのこの店で『悪魔の福音』を買ったという。店の主人のガストバは、邪神セヴァが復活しようとしているという

事件は古代ペルーへとつながる

エリスとブライアンの熱心な調査により、奇病の原因は青い石に封じこめられた邪神セヴァの呪いだとわかった。また、ブライアンは夢でペルーらしき地形を何度も見る。そしてパルドン警部が青い石を手にしている夢を見るにいたり、ペルー警察へと急ぐ。そこでブライアンが目

にしたのは、怪しい黒い衣に身をつつんだ邪神僧だった！ 事件に影を見せては立ち去る不可解な邪神僧、そしてなぜかブライアンの夢に断片的に出てくるペルーらしき地形、はじめて会うはずのデュマを懐かしく思うブライアン……。謎は古代ペルーへとつながる。



⑧かけつけたブライアンをあざわらう邪神僧。いったい何が目的なのだろうか



コナミ
☎03-264-5678

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍
価格	5,800円

対戦相手はコナミのキャラクタ軍団

『雀豪①』、『今夜も朝までPOWERFUL まあじゃん2』、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』など話題の麻雀ソフトが移植発売されていくなか、「コナミなら、こんなに楽しく麻雀ができる!」とMSX界の大御所・コナミが自信を持って作ったオリジナル4人打ち麻雀ソフトがこの『牌の魔術師』だ。

『牌の魔術師』は、ペンギン、スナッチャー、ゴエモン、ポボ



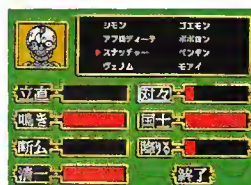
③デモでは、各キャラクタが自己紹介する

ロンなど過去のコナミゲームに登場した人気キャラクタ8人(?)のなかから対戦相手を選ぶことができる。麻雀自体も、人工知能っぽい思考ルーチンを搭載した本格麻雀になっている。

性格設定自由自在

『牌の魔術師』では、対戦相手となるキャラクタの性格を設定する性格設定モードがついている。

この性格設定モードには、立直・鳴き・断么・清一など7つ



④相手の性格は自由に設定できる

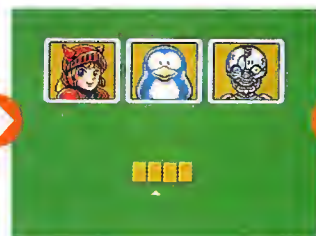
のパラメータが用意されていて、これらのパラメータの量によって、キャラクタの打ち方が決まってくる。

また、初期状態でも鳴きのアフロディーテ、すぐに降りるシモン、染めのペンギンなどユニークな性格設定になっている。

なお、この性格設定は、実戦対局に限り新10倍カートリッジのSRAMにセーブすることができる。



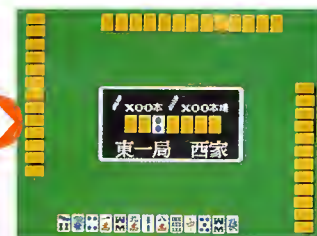
①『牌の魔術師』は対戦相手を決めることから始まる



②表示されている4枚の牌のなかから1枚選んで場所決めをする



③サイコロを2回振って親を決定する



④親から順次配牌されて、東1局が開始される

変態代表

シモン



愛のムチだ!



トランシルバニアの英雄。すぐに降りる弱気の麻雀。そのためか、あまり勝てない。

女性代表

アフロディーテ



手加減してね♡



ポボロンの奥さん。鳴き虫、染め好きだが手は安い。ドラがらみになるとチョット怖い。

雀鬼代表

スナッチャー



フッフッフ!!



メンゼン狙いで、テンパイソクリーチ。待ちの良し悪しなど考えないヤツ。

悪人代表

ヴェノム



生かして返さん!



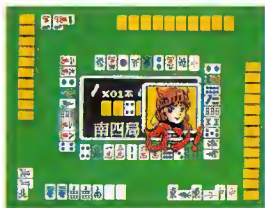
グラディウスシリーズの悪王。正統派の打ち方でリーチがかかると絶対振りこまない。

実戦対局は本格的リアル麻雀

『牌の魔術師』では、ムッチンプリン女の子がでてこないし、イカサマ雀士も登場しない。

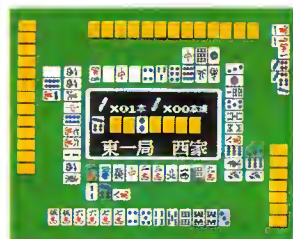
しかしながら、対戦相手がボン、チー、ロンとしゃべってくれる音声出力機能やBGMの曲目(4曲)選択機能など麻雀を演出してくれる心憎い機能がしっかりとついている。音声出力は、アフロディーテは可愛い女の子ばい声で鳴き、モアイは低いドスの効いた声で鳴くなど各

③アフロディーテの最後の逆襲が始まるのか?



キャラクターらしい特徴のある声で鳴くようになっている。

この『牌の魔術師』には、練習対局(下のカコミ参照)と実戦対局の2種類がある。実戦対局は、対戦者の牌が見えるオープンモードがなく、鳴ける牌や和がれる牌が捨てられても、教えてくれることもないので、常に対戦者の捨て牌に気がついていなければならないなど実際の麻雀に近い設定になっている。



④東1局 立直一発の跳満を和がする。さいさきがいい



⑤これがオープンモード

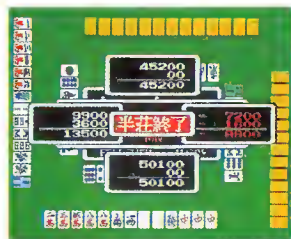
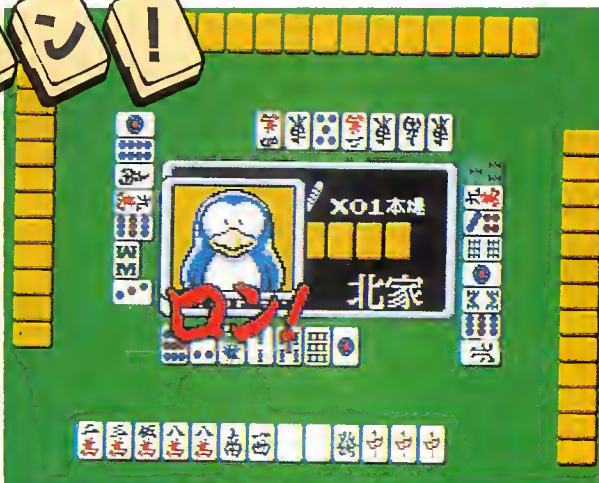
練習対局

練習対局は、入門者や初心者向けの麻雀になっている。

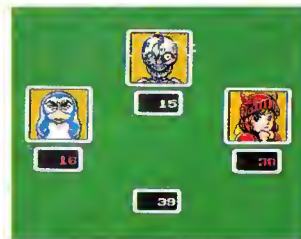
ボン・チー・カンができる牌が捨てられたときや和がれる牌が捨てられるとウィンドウがひらきプレイヤーの指示をあおくようになるなど親切設計になっている。また、対戦相手の手牌が丸見えになるオープンモードもついている。



③3位につけていたヘンギンが立直のみで和がり、対局終了

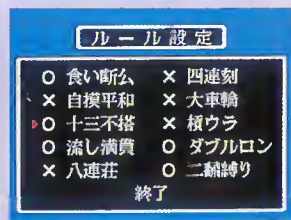


⑥5000点差でスナッチャーを振り切ってトップになる



⑦負けた相手は、怒ったり泣いたり、まあ楽しい!

ルール設定可能



⑧10種のルールの有無を設定

日本中で行われている麻雀も、地域によって、人によってルールが微妙に違っている。そこで、『牌の魔術師』では、プレイヤーが日頃なれているルールで打てるようにルール設定モードをつけている。ルール設定は、食い断么・自摸平和・十三不塔・流し満貫・八連荘など10種類のルールを採用するかどうかで決める。

盗人代表 ゴエモン



盗人代表。点棒の盗人として名をとどろかせる。コソクな打ち手てなにをやるかわからない。

騎士代表 ポポロン



アフロディーテの旦那。強く賢く臨機応変に打ち方を変える。見方を変えれば中途半端。

南極代表 ペンギン



神出鬼没。根が単純なのでチンイツ、ホンイツなどとにかく染めたがる。

島国代表 モアイ



南イースター島より飛来。食いタンでサクッと和がれるかと思えば陰険に国士をねらったりする。



Ultima I

ボニーキャニオン

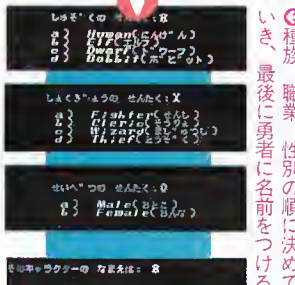
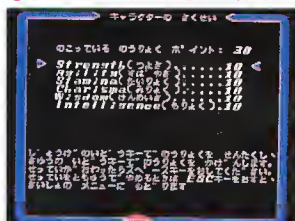
☎03-221-3161

媒体	LD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

主人公はこうして生まれる

ウルティマのキャラは、はじめに個性を作る。個性は、強さ、すばやさ、体力、魅力、賢明さ、知力の6つの能力(はじめはすべて10)に、30のボーナスポイント

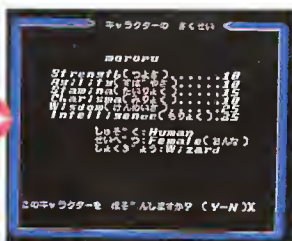
①ボーナスポイントを振り分ける



③ 種族、職業、性別の順に決めていき、最後に勇者に名前をつける

トを振り分けたときにできる。すばしっこくて頭の弱いキャラとか、力は強いがにぶいキャラなど、けっこう思いどおりになるので、つついキャラがかわいくなるのだ。

そして、個性に見合った種族と職業を選び、性別を決めるとりあえず名前のないキャラができる。このキャラに名前をつけてディスクにセーブすると、ウルティマ世界での勇者候補が1人生まれるのだ(1枚のディスクに4人まで住める)。



④セーブした日がキャラの誕生日

さあ、ウルティマの世界へ

ウルティマ世界の入口は右のマップのあたり。気がつくと見渡すかぎりの平原に立っていた。なにやらよくわからないが、左のほうに建物のようなものが見え、すこし歩くと、右下のほうにはダンジョンの入口のようなものが見える。この世界に入るときに渡された古めかしい地図の、右端の大陸にいるようだ。地図をもらうときに聞いた冒険

の目的は、「邪悪なる魔法使い、モンティンを倒してほしい」ということだったけれども、いったいモンティンはどこにいるのだろう。そしてどうすれば倒せるのか?

うだうだ考えながら歩いていくうちにふと気がつくと、食料がどんどん減っている。このままではいけない。とりあえず右のほうに行ってみよう。

はじまったあたりのマップ



⑤ このマップのあたりからウルティマ世界に入る。左上に見えるのがロードブリティッシュ城。すぐ下がブリティジョンの町。右下の門のようなところはダンジョンだ



⑥ ゲームに付いている布製マップ。いちばん右のマップが最初の世界だ。残りの3つのマップはいったい何を意味するのだろうか。とうぶんはわからない

©ボニーキャニオン Richard A. Garriott. Origin System Inc.

右も左もわからないまま冒険開始

さて、とりあえずプリティンという町に行き着いた。町の入口には衛兵が立っていた。検問されるのかと、ちょっと入るのに抵抗があったけれど話してみたらけっこういい人なようで、「カウンターまでどうぞ」とかいつてくれた。と、はじめは思ったのだけれど、どうもこれは会話ではないようだ。だって、まわりに人がいようとまいと、話をしようとする、どこからともなく同じセリフが返ってくるんだもの。これはどうやら町の人たちとの会話でいろいろとヒントを集めるという今様のパターンは通用しないようだ。

とりあえず、「FOOD」の看板がさがっている食料品店へ行って食料を補充。食料品の不安がなくなったらとたんに一杯やりたくだったので、「PUB」へ行って冷たいやつを飲んだ。と、そこのおやじが、「おもしろいことを教えてやろう」とかいつて、タイムマシンのことを話してくれた。どうやら、ヒントはパブにあるらしい。

なんとなく目の前が明るくなった気分で、プリティンの町を出た。そして、すぐ右上のお城に入ってみた。ロードプリティッシュの城だ。町のとときと同じようにどこからともなく「王様

はあちらにいらっしゃいます」という声が聞こえる。奥の部屋まで行って、いかにも王様らしい人に話しかけると、「ザ・ロスト・ソウルの記念碑に行ってみよう」といわれた。そこまで行けば新たな道が開けるのかもしれない。でも、その記念碑ってどこにあるのだろう。とりあえず、この大陸を歩きまわらないといけないようだ。

お城をあとにまたてくてくと歩きはじめた。お、上のほうからへんなヤツが歩いてくるではないか。だれだろう？ とか思っていたら、接触したとたんに攻撃してきた。モンスターだったのだ。

ロードプリティッシュ城



これがロードプリティッシュ城。右上の部屋にいるのが王様だ！

プリティンの町



プリティンの町にはいろいろなお店がある。まずはパブで一杯！

ところ変われば戦闘シーンも変わる

平原では接触したとたんに攻撃してきたモンスターにあわて、逃げてしまった(ああ、勇者にあるまじき)。それから、はじめてダンジョンに入ったときも、後ろから攻められてアワくって逃げてしまった。

お金をためて宇宙に出たときも、急に3Dシューティングになったりしたら、敵を1機も落とせないうちに燃料が切れてゲームオーバーだった。シーンごとに戦いのコツがちがうから、慣れるのにたいへんだ。

平原にいるモンスター

平原をウロウロしているモンスターはかなり好戦的だ。勇者のほうによってきて、勇者と接触するやいなや攻撃してくる。そんなとき、勇者は自分の上下左右にいるモンスターを手持ちの武器で攻撃するのだ。ちなみに、飛び道具なら、すこし離れたところにいるモンスターも攻撃できる。



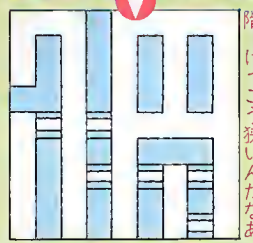
モンスターに接触すると戦闘に

ダンジョンでの戦い

ダンジョンは平原とちがって3D表示になるため、勇者の向いているほうにいるモンスターしか見えない。それなのにモンスターはところかまわず後ろからも横からも攻撃してくるのだ。ドキドキ。



さあダンジョンに入るぞ！



上のダンジョンの地下へ階段がここ狭いんだなあ

せまり来るモンスター



モンスターがでかい！



宝箱があったりもする

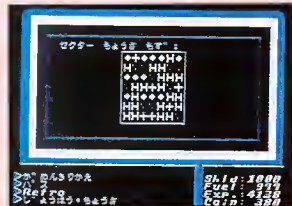
宇宙での戦い

宇宙での戦いはなんと3Dシューティングなのだ。まず、49個のエリアに分けられた宇宙空間の、各エリアのおおまかな状態が見られるマップをたよりに、敵の宇宙船

のいるエリアまでワープしていく。そして、ワープアウトしたら、3D表示の宇宙空間をさまよひながら敵機を探して照準に捉え、レーザーで撃ち落とすのだ。



シャトルに乗って宇宙へ出発



49個のエリアに分かれている



いよいよ3Dシューティング

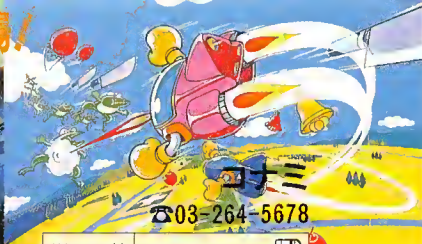
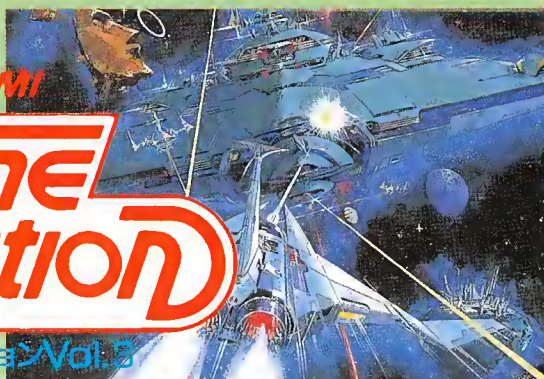



敵機発見。照準をあわせろ！



GAME COLLECTION

コナミゲームコレクションVol.3



媒 体	
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	64K
セーブ機能	
価 格	4,800円

過激なシューティングが5本1組!でも楽しさは5本分以上

みなさんお待ちかねのゲーコレVol. 3がやっと発売。シューティングゲーム5本が1枚のディスクで楽しめてしまう、過

激なお徳用ソフトだ。今回は「ネメシス」「ツインビー」「スカイジャガー」「タイムパイロット」「スーパーコブラ」と、シューティン

グファンなら燃えずにはいられないゲームばかりを集めてある。とうぜん『スナッチャー』の専用カートリッジを持っていれば、

SCCの音楽でゲームが楽しめるというのも健在。とくに「ネメシス」のBGMは聞いておいて損はない。

ツインビー-S

2人で協力してガンガン撃ちまくる「ツインビー」。1人でも遊べるけど、なんといってもこのゲームは2人プレイが楽しい。もうひとつの楽しみはベルでのパワーアップ。何種類かの色のベルによって、バリアやスピードアップなどいろいろな装備を得られる。2人プレイのときは、ベルの取りあいもまた楽しいというもの。



👆ベルを撃ちながら、敵も攻撃しなければならぬのでいそがしい

タイムパイロット

画面せましと8方向に動きまわるシューティング。タイトルどおり時間を超えて戦うゲームで、ひとつの時代をクリアすると、敵機がプロペラ機からジェット機、はてはUFOにまで、新型機へとかわっていくのだ。



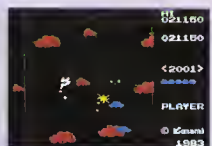
⑧ 8方向に飛びかいグルグルまわりながら敵を撃ちまくる

ネメシスS

タイトルはちがっても、内容は二存じの『グラディウス』。説明の必要もないと思うけど、横スクロールのシューティングゲームで、敵を倒すと出てくるカプセルを取ると、レーザーやミサイル、オプションなどの装備がそろえばパワーアップ型だ。MSXのシューティングゲームのなかでも、自信をもっておすすめできる秀作といえる。まだ遊んだことのない人は、すぐにも遊んでもらいたい。BGMもSCCになって迫力満点だ！



➡️👇 ステージの
火山とビッグコア
なつかしい！



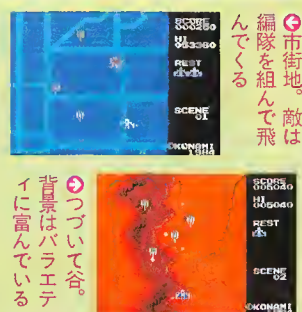
一定数の敵を倒せばつぎの時代へとかわる



Ⓢ時代が変わると敵機も上のように新型へとかわっていくのだ

スカイジャガー S

まさに知る人ぞ知る名作シューティング。当時にしては、背景のグラフィックや敵の攻撃パターン、種類も豊富で、自機の攻撃は単発から2発ずつの攻撃へとパワーアップする。途中、巨大要塞も登場したりして、ゲーム自体はかなり楽しめる。シューティングゲームの原点にかえったような楽しさを味わえるゲームだ。



背景はバラエティに富んでいる



④なんとピラミッドが立ちならぶ
エジプト(?)まで登場する



④単純なゲームだけと楽しい



↑上下からミサイルが飛びかう

スーパーコブラS

一見していかにもレトロゲーム
 というような「スーパーコブラ」
 ヘリコプターをあやつりひたすら
 右へと進んでいくシューティング
 ゲームだ。攻撃は空中と地上の2
 方向で、飛んでくる敵機と、地上
 施設や地上からくるミサイルなど
 をすべて破壊していくのだ。途中
 の地上にある燃料タンクを破壊す
 れば、自機の燃料が増えるという
 しみくだ。



THE GOLF

ザ・ゴルフ

バック・イン・ビデオ

☎03-226-9491

媒体	MSX2/2+※
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモ

リアルな設定でゴルファー気分

もう、ゴルフゲームについては、細かい説明はいらないと思うので、ゲームの特徴から紹介することにしよう。つまり、どうリアルなのかということ。

天気もいいし
今日はがんばるぞ!



④コーヒーブレイクは、きれいな画面と軽快なBGMでひと休み

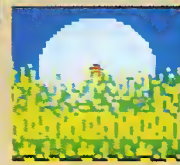
まず、3D表示の画面では、プレイヤーの視点から見たコースの情景が目前に広がる。コース画面で打つ方向をすこしでも変えると(右のカコミ参照)、3D画面もそれに合わせて変わるのだ。ほんとうのゴルフそのままに、風景に向かってボールを打つ感じ。グラフィックもきれいで、まさにコースをまわってる感覚が楽しめる。

クラブのスイングやボールの弾道(飛び方)も、なかなか忠実にシミュレートしている。ちょっとでもインパクトがずれたりするとスライスしたり、フックしたりして、なかなか難しい。

打つまえにチェック!



ボールを打つまえには、まず打つ方向を決め、足場の状態を確認し、3D画面へ。ここでボールのライ(状態)をよく見て、クラブを選択する。つぎに風の向きや障害物を考え、弾道の高低、トップ、バックスピンを決める。そして、足場を考えて方向の最終チェックだ。



どこを打つかで弾道の高低が決定する



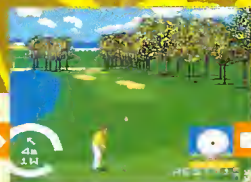
コースも、いろいろと難しく設定されている。とくにアンジュレーション(コースの起伏)の設定はじつにリアル。足場の状態によって、ボールの球筋に影

響がでたりする。足場の状態はらとおりあるので、打つまえにチェックしないと、ダフったり、トップしたりする。ライ(ボールの状態)も要チェックだ。

基本プレイはこうだ



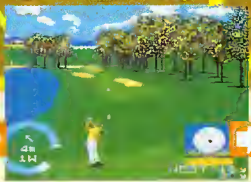
①まず、コース画面で打ち出す方向と弾道の高低を決める



②3D画面になったら、クラブを選択してティクバック



③パワーメーターで打つ力を調整。目を離さないのが基本



④メーターの真下でショット。真下でないとかがってしまう



⑤ボールの飛び方がとてもリアルでホントにゴルファー気分だ

多彩なモードで楽しめるのさ

プレイモードは5種類。トーナメントは1人用で、マッチプレイはもちろん2人用。4人までで楽しめるのが、ストロークプレイとスキズマッチ、チームストーンだ。

トーナメントは、芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント制。持ち金\$100と1種類のクラブセットとボールで始め、バック・イン・ビデオ

賞金をかせいで道具(飛距離の出るクラブやボール)をそろえ、力をつけて上位の大会へ進む。上位の大会に参加するには、下位の大会での優勝経験と参加費用が必要(キャディさんの費用もかかるのが笑える)だぞ。すべての大会を制すると、ゴルフの神様とのマッチプレイ、真の世界一決定戦が待っている。

スキズマッチは、各ホールにかかっている賞金を、そのホールでいちばんいいスコアを出した人がもらい(タイスコアの場合はつぎのホールへ持ち越し)18ホールを終わって賞金額の多い人の勝ち、というゲーム。

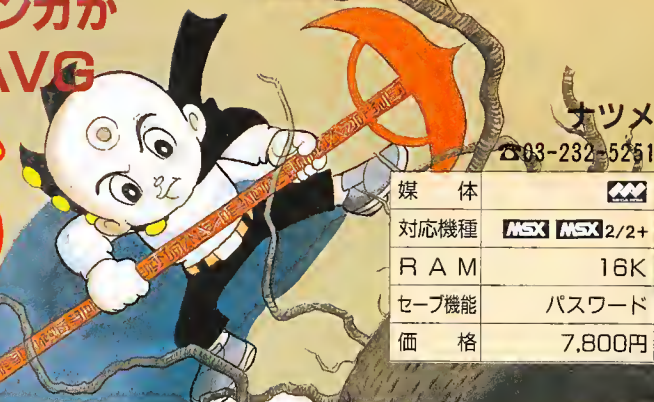
チームストーンは、ハンディキャップをつけて競うもので、持ち点(コースのパー数+ハンディ)の数だけ打ち終えたときに、いちばん先まで行けたプレイヤーの勝ち、というゲームだ。



⑥グリーンは、見た目は平面的だけど、芝目に気をつけないとなかなかカップインしない。パッティングは、表示されている残りヤードから打つ強さを計算してやや強めに攻めるのがコツ



三つ目がとおる



ナツメ

☎03-232-5251

媒体	MSX
対応機種	MSX MSX2/2+
R A M	16K
セーブ機能	パスワード
価 格	7,800円

和登さんが行方不明!?

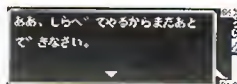
手塚治虫原作の同名マンガの雰囲気と設定が活かしたアクション・アドベンチャーゲーム。

超古代文明を築いた三つ目族の生き残り写楽泡介。育ての親剣持博士に額の第3の目を隠し超能力と異常な知能を封じるバンソーコーをはがしてもらって行方不明のガールフレンド和登さんを探す冒険に出発する。

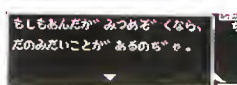
謎の敵の攻撃やトラップをかわしあちこちで情報を聞き出して和登さんを追う。その背後には三つ目族の秘密が……。



④ 剣持博士は物知りな、お医者さま



④ 博士のほかに運命警部など原作でおなじみの人物がたくさん登場



④ 意外な場所で意外な人に会い、会話を通じて謎にせまっていく

ステージ

多三紹介

下のマップはほんの一部。横に広がるマップがそれぞれのステージにいくつもあり、道や洞くつなどで複雑に組みあわさっている



④ ステージ1は町が舞台。情報提供者は建物のなかにいる



④ ステージ2のロンゴロンゴ島は三つ目族の遺跡や秘密がいっぱい



行く手に待つのは……?

謎を追ううちに会おうさまざまな敵との戦いや意外なトラップもこのゲームの魅力。

最初オーラだけだった武器も次第に増えていく。

写楽の冒険は三つ目族の神殿などステージ5まで続き、それぞれ原作をベースにしたミステリーとロマンがあふれている。

敵キャラとの戦い!



④ バンソーコーをはってくる

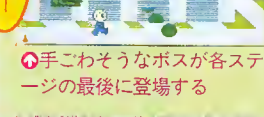


④ ちょこまかとおそうぼき族

最後にボス登場!



④ 手ごわそうなボスが各ステージの最後に登場する



④ ふつうに戦っているだけでは勝てない。特殊な武器が必要だ



④ ステージ2には砂地獄もあり、埋めると死んでしまう

アイテムを手に入れろ!

冒険のとちゅうで手に入れるガラクタからつくる不思議なガラクタアイテムが面白い。名前も変だけど効果もユニークなのだ。

ほかに体力回復のラーメン、敵にはられたバンソーコーをはがすラーメンオイル、ジャンプ力アップのかつとびシューズ、攻撃力アップのパワーなどさまざまなアイテムが用意されていて、冒険の手助けになる。

アイテム



④ ラーメン ④ ラーメンオイル

ガラクタアイテム



④ 天神鳥 ④ スーパー爆弾



④ 脳みそトロコテン装置 ④ フショクガン ④ クローン装置



④ 自分の幻影を出すクローン装置



④ 第3の目



アボカンすごろく

ウインキーソフト

☎06-388-8177

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ルールはとってもかんたん

4人のキャラが、1000Gのお金を元手に、いかに多くの資産を形成するか、または他のキャラをいかに破産させるかを競う財テクすごろく。まず、ゲームに参加するキャラを選び、各キャラをだれが操作するのか(コンピュータかプレイヤー)を決めるとゲームスタート(つまり1~4人で遊べるということ)。

すごろくのボードは、スタートからあがりまで一直線に続く

のではなく、同じところをぐるぐる回っている。ボードのマス目には、リゾート、農場、鉱山、工場の4種類があり、コマが止まったマス目に投資するかしないかを決める。投資すると、投資したプレイヤーのマークがついて、他のプレイヤーがその場所に止まったときに通行料を徴収できたり、銀行や証券取引所で農産物や生産物の収益を得られるのだ。



①10人のキャラから4人を選び、相手を決める(コンピュータかプレイヤー)。ゲームの終了は銀行通過数が破産者数で設定する



②メンバーを変更しなければ、9回戦までできる。ポイント制になっていて、トップが4点で順に3、2、1。この合計の勝負になる

決め手は財テク能力だ!!

ルールはかんたんだけど、勝負はけっこう難しい。ボードにある24の購入可能ポイント(銀行、証券取引所、病院、チャンスカードを除く)は、それぞれ価格が違い、基本価格が高いほど通行料を高く徴収でき、物の生

産性も上がる。だが、なにしろ元手が1000Gなので、最初から高い投資をするとすぐ破産してしまう恐れがあるのだ。災害(台風、火事、地震)なんてものも発生したりするしね。だから、最初は堅実に安い物件に投資し、

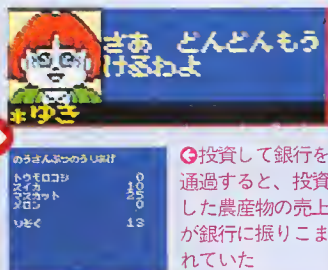
投資しなきゃダメ!



③投資したい場所にきたら物件を購入する。農場を買ったところ



④購入した場所に止まると、その物件にあわせて投資できるのだ



⑤投資して銀行を通過すると、投資した農産物の売上が銀行に振りこまれていた

基本画面

銀行

預金の利息10%と農産物の売上が入る



商品取引所

工場、鉱山で生産した物を販売できる



ラッキーポイント



幸運、不運のイベントコーナー

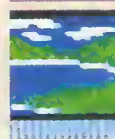


病院



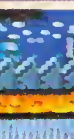
1~4回休まされてしまうのだ

リゾート



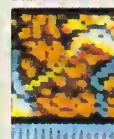
通行料だけしか収入はないが、ほかの場所より通行料が高い

工場



収入は通行料と商品取引所に止まったときの生産物の売上だ

鉱山



通行料と生産物の売上。生産物は取引所でしか売却できないぞ

農場



収入は通行料と銀行を通過したときに振りこまれる農産物の売上だ

キャラが楽しい

キャラの表情や会話がメチャ楽しい。キャラの性格がまる見えて思わず笑ってしまう。顔や会話のエディットもできる。



2月下旬発売予定

変則的男女共学のポッキー学園で催された 男子選抜女子パンティ争奪獲得杯 アドベンチャー

ポニーテールソフト
☎0722-85-2060

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ポッキー



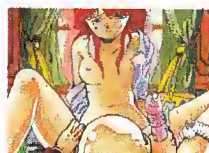
校長のアイデアが発端! ドタバタ喜劇のはじまりはじまり

ポッキー学園は男女共学なのだが、学校のなかには壁を境に男子部と女子部が分けられている。そのため、あんなことや、そんなこと、こ～んなことまで起こる毎



④ この校長先生も

日だった。このような不健全な高校生活を憂えた校長は、あるひとつの考えを思いついた。そ



⑤ こういう変態な生活を送っているのであった……

の翌日の朝礼にて、「諸君おはよう。このたび、日頃親睦のないキミたちのために催しを行うことにした。題して、第1回、男子選抜女子パンティ争奪獲得杯!」。

というわけで、校長印のついたパンティとブラをつけた3人

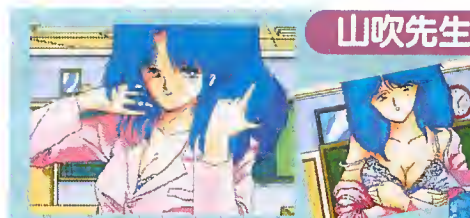
の女子生徒を学校内から探し出すのが、このゲームの目的だ。キミは男子生徒の人選競争に勝ち残った、必殺すけこましの中村とおるクンになって、コマンドを選択しながらポッキー学園内をドタバタ喜劇的アドベンチャーするのだ。



とりあえず、登場人物を紹介して……おあとがよろしいようで

ここできかんたんなストーリーの話をするのがアドベンチャーゲームのNEWSの王道なのだろうけれども、このテのゲームはストーリーをごちゃごちゃいってもしようがないので、おもな登場人物(もちろん男は抜き)

を紹介しよう。ごらんのとおり美少女8人と美人1人、そしてオマケで犬1匹。ほかにも女のコはいるのだけれど、とりあえずここまで、というわけで、ひとりひとりのことは写真のほうで楽しんでください。



山吹先生

名前はさくらなのに、保健室でなく数学の先生。

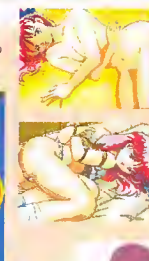


今井美紀ちゃん



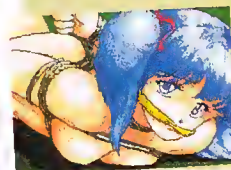
田中早苗ちゃん

おっちょこちょいで舌足らず。趣味は鬼ごっこだそうです。



伊藤さやがちゃん

あらあらあらあらあら。



愛嬌があって笑顔のかわいいクラスの人気者。とおるのジャマに闘志を燃やす。



黒木ひとみちゃん

この子も合気道2段だ。

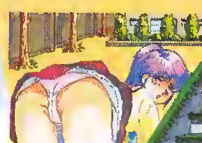
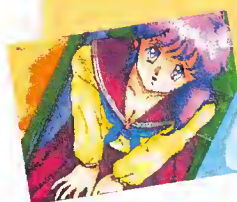


天道くるみちゃん

こういう子なんです。

中森みゆきちゃん

「お尻が大きい」と悩んでいるメガネのかわいい子。合気道2段の腕前はちょっとこわい。



生徒委員長



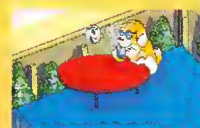
彼女は攻め手なんですよ。

明奈ちゃん



おまえそれでも高校生か!

ただの犬



じつはこの犬、中森みゆきちゃんのメガネをかけているんですね。お、ストーリーーばい。

© ホニーテールソフト

3号と春のスペシャル版の2本だて!

ディスクステーション・ファン

DS

fan

コンパイル

☎082-263-6006

媒体	MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

※表紙号は3、980円

連載第3回目をむかえて、さらに『DS』の新しい情報がわんさか、わんさか登場。ではさっそく、3号の追加情報と春号の最新情報を、あわせておとどけしよう。いずれも劣らぬ秀作ばかり!

ディスクステーション3号

DS#3

ナムコからグレードアップしたホームラン競争の発売予定もあるけど「DS」のはそのダイジェスト版。「ファミスタ」ファンのためのサービスソフトだ。

さて、前回紹介できなかったものをピックアップしよう。ゲームアーツからは、おなじみのサムのアクションゲーム「バトルワーカーサム」と、ジャンケンで戦うほんとうに小さな「小戦略」の2本。また、休場はブレイン・グレイとピッツー。

ディスクステーションスペシャル春号

DS#SP

ファミスタとサムのシリーズがい!



④ 埼玉の奥地三芳町から出発して、サムは敵の基地を爆破するため遠く池袋をめざして南下する



④ おなじみ「ぎゃん自己」のデモさんす!

ファミスタ
ホームラン競争

④ ホームラン競争のメイン画面。よく練習して「ファミスタ」にそなえよう!



④ こんなかわいい子から告白されたらしあわせ!

RPG + AVG + 福袋の3枚組!!

春のスペシャル版はディスク3枚組み。お値段は3,980円と、お買い得。で、発売予定は3月8日。内容をざっと紹介すると、1枚目は平安京が舞台のコマンド選択式AVG。妖怪に支配されてしまった都の平和を取り戻すのがキミの役目。次々にあらわれる妖怪をバツ、バツと倒すのだ。

2枚目はコンパイルのキャラクター、ランダーくん(丸い顔から手と足が出ているヤツ)が主人公のRPG。お城あり、宿屋あり、魔法あり、スライムあり……のスタンダードタイプだ。

さて、3枚目は大きな声では中身をいえない福袋。ほんのちょっと紹介すると、同じ牌を3枚ずつ集めるだけの「うさ雀」と「真ゴルペ」のキャラ図鑑……などなど楽しみがいっぱい。

©コンパイル/ナムコ、ゲームアーツ ほかたくさん

1 AVG 妖怪 平安京				
	④ 最初に来る茶屋。まず情報収集から	④ いきなり龍が現れてしまった。どうしよう	④ 妖怪が休むまもなくキミの目前に現れる!	④ なぐられてしまっても、ゲームはつづく
2 RPG ランダー の冒険				
	④ 最初の町。この道具屋で装備を整える	④ みどり色のおなじみのスライム登場!	④ 海をのぞむ平原を旅するランダーくん	④ 赤いスライムは魔法を使った……!!
3 スペシャル ディスク 福袋				
	④ 麻雀のボンのルールを抜き出したゲーム	④ 3枚同じ牌をそろえればいいわけね	④ 「アレスタ」のキャラ図鑑はこんなふう	④ 「真ゴルペ」のキャラ図鑑は敵がメイン

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/1988年12月15日から1989年1月14日まで

期間中に発売されたソフト

12月

- 15日** / ★V/STOLファイター(D)/アスキー/7,800円
 実在の地上攻撃機ハリアーの戦闘シミュレーション。
 / ★クインプル(R)/B I T²/5,800円
 メルヘンちっくなアクションパズル。自然画も見られる。
 / ★サイコワールド(D)/ヘルツ/6,800円
 モンスターにさらわれた妹を助けるアクションゲーム。
16日 / コナミゲームコレクションVol.4(D)/コナミ/4,800円
 スポーツゲーム5本が1組になったお得なソフト。
 / ★マスター・オブ・モンスターズ(D)/システムソフト/6,800円
 4人まで遊べるシミュレーション。自然画も見られる。
21日 / ファンダムライブラリー④(D)/徳間書店/4,800円
 本誌ファンダムに掲載されたプログラムを集めたソフト。
 / ★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
 4か国戦まで可能の人気ウォーシミュレーション。
 / ★ケンペレンチェス(R)/ボニーキャニオン/5,500円
 3タイプの駒や盤で楽しめるコンピュータチェスゲーム。
22日 / ★バランス・オブ・パワー(D)/アスキー/12,800円
 政策をたて、世界を平和へとみちびくシミュレーション。
 / ★スナッチャー(D)/コナミ/9,800円
 退廃した未来でくりひろげられるSFアドベンチャー。
 / ★エグザイル2(D)/株式会社日本テレネット/8,800円
 『エグザイル』の続編。イスラムを舞台にしたRPG。
23日 / ★ゼビウス(R)/ナムコ/6,800円
 従来のゼビウスと新タイプのゼビウスの2つが選べる。

今回の期間は、クリスマスやお正月をふくんでいるせいもあって、発売されたソフトも多い。そのなかから協力ショップの店の方々の個人的な身勝手ベストをあげてもらった!



●印はMSX2+。 (R)はROM版。(D)はディスク版です。また、価格のあとに●がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

- / ★真・魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/7,800円
 MSX2+対応になってますます楽しいARPG。
 / ★サイオブレード(D)/T&Eソフト/8,800円
 宇宙と地上が同時に舞台となるSFアドベンチャー。
24日 / ★POWERFULまあじやん2(D)/デービーソフト/7,800円
 4タイプのゲームが楽しめる麻雀。女の子も出てくる。
 / ★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/7,800円
 プレイヤーの打ちかたのクセをおぼえるかしこい麻雀。
 / ★ホッパー(D)/チャンピオンソフト/8,800円
 かわいい女の子のコマで遊ぶパーティゲーム。
 / ★T&Eマガジンディスクスペシャル(D)/T&Eソフト/2,500円
 T&Eがおくるディスクマガジン。タケルでのみ販売。
 / ★死霊戦線2(D)/ビクター音楽産業/7,800円
 『死霊戦線』の続編。女の子が主人公のアクションRPG。

1月

- 13日** / ★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
 かわいい女の子を相手に楽しむ麻雀ゲーム。
 / ★トリトーン2(D)/サインソフト/9,800円
 『トリトーン』の続編のアクションRPG。
 / ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
 お父さんたちにおすすめの本格囲碁ソフト。

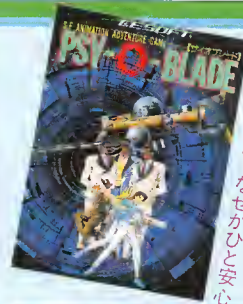
ぶらりショップひとり旅

次号4月号からは、コーナーを心機一転しようと思う今日のごろ……。ラストをかざるには、昨年年末から今年の年始にかけたこの期間がふさわしい。今回は、この年末商戦と名うたれた時期のおすすすめソフトを、各店の担当者に3本ずつあげてもらった。
 ●サトームセン1号店(鈴木さん)
 ラスト・ハルマゲドン
 期間中の発売ではないが、とにかく人気の高い大作RPG。
 スナッチャー
 やはり、コナミのゲームの注目度は高く、売れ行きもかなりのもの。
 ゼビウス
 新しいゲームと2種類遊べるお得

なシューティングゲーム。
 ●J&P町田店(平田さん)
 ゼビウス
 なんといってもゲームセンターのあの感動が味わえるのがいい。
 スーパー大戦略
 シミュレーションファンの人気は強い。4か国モードもうれしい。
 スナッチャー
 コナミ初の本格アドベンチャー。S C Cカートリッジで音楽もいい。
 ●LAOX武蔵小山店(仲村さん)
 スーパー大戦略
 発売前から人気が高く、かなり売れているシミュレーション。
 ゼビウス
 ゼビウス強し! 3店とも注目の



●『ゼビウス』はやっぱり人気があるソフトとして名があがった。アークス
 最近、じわじわ人気が出てきているRPG。大穴ソフトだ。
 というぐあいのおもしろい結果となった。これは、あくまでも3人の担当者の個人的な意見で、実際の売れ行きとは必ずしも関係ないのであしからず。



●サイオブレードもやっ
 と発売された。なぜかひと安心



●スーパー大戦略 も好評だ

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

昨年末にソフトが出きってしまったというのはおかげさだけど、年明けから2月あたりまでは新作の予定が少ない。1~2月というのはMSXソフト業界も雪にとざされた寒い冬

なのかもしれない。でも、今回のカミングスーンを見れば安心。春にむけて、新作ソフトもじょじょに姿を現してきた。MSXソフト業界にも雪だけはひそかにおとずれてくる!

※画面はすべて開発中のものです。

デュアルターゲット 第4のユニット3

■データウエスト ■ ☎06-968-1236 ■ 3月3日発売予定

はやくもシリーズ3作目。さらわれた博士をつれもどせ!

なかなか好評の『第4のユニット』。そのシリーズ3作目。強化人間の女の子が主人公のアドベンチャーゲームだ。


第1作は、悪の組織WWWFによって作られた強化人間の試作品ブロンウィンが事故にあい記憶喪失になるところからはじまる。そして、彼女が記憶を取りもどし、強化人間だと知ってショックを受けながらも組織から逃げ出すというお話。

つづく第2作では、組織をめけたブロンウィンと、その生みの親である越中博士が国連統合軍に所属している。そして、またまた登場のWWWFの悪事を阻止するのだった。

というわけで、この3作目に つづくのだ。

ブロンウィンたち強化人間は、サイコパワーを使って戦うバイオニック・ソルジャーだ。そのサイコパワーを増幅させる携帯用機器、サイコパワーブースターを、国連統合軍の基地内で越中博士が開発していた。そこへWWWFの魔の手がしのびより、越中博士もともサイコパワーブースターをうばわれてしまった。統合軍は捜索を開始した。ブロンウィンは奇襲にそなえ待機していたが、そんなブロンウィンの前に、もう1人のブロンウィンが現れた!

今回は、主人公ブロンウィン

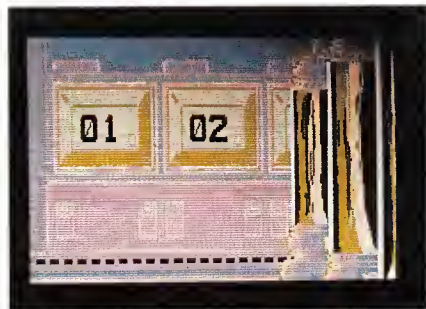
媒 体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	アドベンチャー



①主人公ブロンウィン。にせものまで登場して事件は大きなものへと...

のにせものが登場するお話。ゲームのほうは、前作同様のアドベンチャー。かわいい女の子の

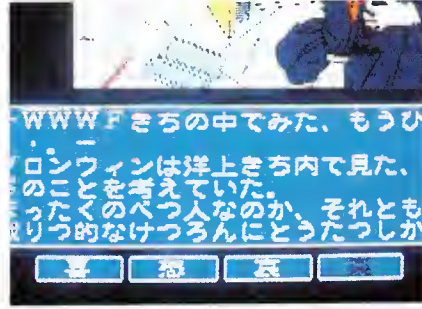
グラフィックとコマンド選択で展開する、強化人間の宿命を背負った少女の物語なのだ。



②WWWFはつぎからつぎへと、新たな作戦でブロンウィンをねらってくる。気をつけろ!



③いかにも強そうな、新しいB.S(バイオニックソルジャー)なども現れる



④コマンドは選択式で、ドラマチックなストーリーを楽しみながら、ラクにプレイできる

コナミゲームコレクション番外編

■コナミ■03-264-5678■2月22日発売予定

媒体	1200
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
価格	4,800円
ジャンル	バラエティ

コナミゲーコレに番外編現る。おまけもついてさらにお得！

「ピポルス」「ロードファイター」「ハイパーラリー」と、すでに発売されているVol. 1～4までのジャンルにもれたゲームがおさめられているゲーコレ番外編が登場した。

上の3本の内容は、すでに発売されているものとかわりなし。あのつかしい感動が、今また味わえるわけだ。

ただし、この3本だけでは物足りない。というわけで、おまけの新作(?)ゲームが4本ついているのだ。合計7本で、ゲー

コレVol.1～4よりお得になった。おまけのゲームは、和尚様の目を盗んでもちを食べる「つるりん君」、トコから流れてくるそーめんともちを判別してそーめんだけを食べる「はいばーそーめん」、裏がえしになったカートリッジで神経衰弱をする「タイトルあわせ」、ルールを自分で設定して五目ならべやオセロゲームなどが楽しめる「アゴボード」の4つ。

どれも楽しい、コナミゲームオンパレードなのだ。

・ピポルス



③メルヘンタッチのアクションゲーム「ピポルス」。画面が花だらけで可愛らしい。

・ハイパーラリー



④3D表示の「ハイパーラリー」。なかなか、テクニックを求められるむずかしいゲームだ
⑤ガソリンには注意していないとガス欠でストップ！

・ロードファイター



①ガンガン走る「ロードファイター」

②まわりの車の妨害に負けるな！

⑥途中で浮いているハートを取ればガソリンが増えるし、ボーナス点ももらえる

おまけのゲームが4本もついている！

つるりん君



⑦左右にあるもちを、和尚の目をぬすみどうにか食べるゲーム。和尚に3回たたかれるとゲームオーバー

はいばーそーめん



⑧左右のトコから流れてくるそーめんを食べるのだ。あやまってもちを食べると一定時間動けなくなる

タイトル合わせ



⑨コナミのゲームカートリッジのタイトルを合わせる神経衰弱。4人まで遊べるパーティゲーム

アゴボード



⑩最初にルールを自分たちで設定し、ゲームを五目ならべにしたりオセロにしたりかえられる

ドーム

■システムサコム ■ ☎03-635-7609 ■ 2月下旬発売予定

小説? ゲーム? ノベルウェアゲーム

ゲーム形式で行動を選択して進み、過程や結末のかわる本、ゲームブックなどは出ているけど、ゲームの過程しだい小説の物語をかえてしまうゲームはない。いやなかった。ノベルウェアゲームと名うたれた、その

第1弾が、この「ドーム」だ。

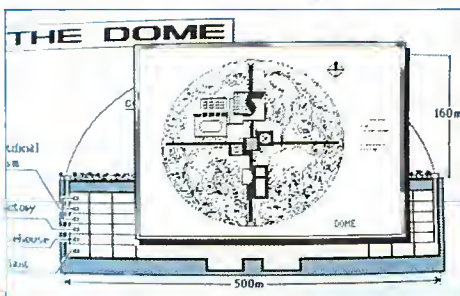
キミは広告代理店のプロデューサー林となって、核戦争が起きたときに、人類の絶滅をさけるための施設「ザ・ドーム」を建設する計画、「ドーム計画」を成功させるのだ。莫大な建設費用

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	アドベンチャー

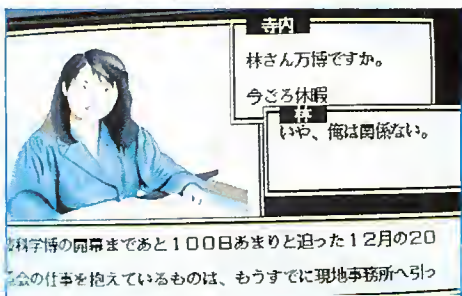
が必要になるため、国民に寄付をしてもらうようにすることが、具体的なゲームの目的。そのために、キミは国民の関心をドームにむけさせるため、多大なPR活動を行うことになる。このへんの戦略が、ドーム計画の成

功か失敗かを決め、同時にゲームの結末を決定していくわけだ。登場人物も個性豊かで、宣伝のためとはいえ、テレビ出演時にドームをかぶって出るなどのちゃめちゃぶり。こういう試行錯誤をくりかえし、対策が見えてくるのだ。

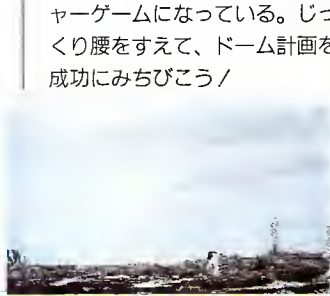
原作になっているのは、夏樹静子の小説『ドーム』。この小説の物語にプレイヤーであるキミが参加するわけだ。上のように内容はシリアスで、ちょっと大人むきという感じのアドベンチャーゲームになっている。じっくり腰をすえて、ドーム計画を成功にみちびこう!



①「ドーム計画」で作られるドームの見取り図。このドームを作る資金を集めるのだ



②とにかく人脈を広げていき、宣伝して、ドームへと国民の関心をむけていかなければゲームは終わらない



③核戦争が起きたら……。こんなことは考えたくないものだ

マラヤの秘宝

■ポニーキャニオン ■ ☎03-221-3161 ■ 3月21日発売予定

秘宝をめぐるアクションゲーム

東南アジアの秘境、マラヤ地方。その奥深くには、伝説の秘宝がまだ眠っているという。キミは、その「マラヤの秘宝」を探しに、インディージョーンズばりの大冒険をくりかえし、マラヤ地方へとむかうのだ。途中には、広いジャングルや奥深い洞窟、行く手をささげるおそろ

しい魔人や怪物たちが、キミを待ちかまえている。おまけに道は迷路のようで、いたるところにワナがしかけてあるのだ。町や冒険の途中に出会う人々からヒントや情報を集め、洞窟を探索しつつ、ときには怪物と格闘しながら進むなど、プレイヤーを満足させるような楽しい

要素がぎっしりつまっている。スリルたっぷりのRPGっぽいアクションゲームになっているのだ。アイテムや武器などもそろっていて、途中であきることなく遊べる。敵の怪物もミイラなどで、ますます冒険の気分を盛りあげる。



①ミイラなどの怪物たちとも戦わなければならない



②体力制のゲームなので、ゲージにはつねに注意!



③ジャングルをこえ、山をこえ秘境マラヤをめざすのだ



④アイテムもいくつかあって、RPGのよう



⑤途中で出会った人々からヒントがもらえる

熱血柔道

■ポニーキャニオン■03-221-3161■3月21日発売予定

柔の道に命をかけた男の意地が火と燃える

そのむかし「柔道一直線」というテレビドラマがあった。主役が桜木健一、ほかに近藤正臣もライバルとして出ていた……。

そしてMSXにも柔道のゲーム、「熱血柔道」が登場した。これさえあれば、キミも桜木健一や近藤正臣になれるのだ。ただし、足でピアノがひけるように

はならないけどね……。

4人の用意されたキャラクタから1人を選んで、道場に入門するところからゲームははじまる。受け身や打ちこみなどの修行や昇段試験を受けてレベルを上げていき、町内大会にはじまり、最終的にはオリンピックで優勝するのが目的になる。

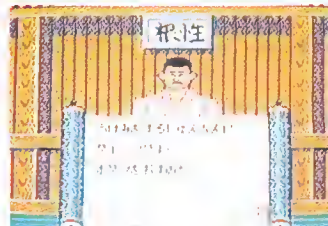
わざわざ「背負い投げ」や「大外がり」「内股」「巴投げ」はもちろ

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	スポーツ

ん、「けさがため」や「横四方」などの寝わざも使えて気分満点。審判の「はじめ」や「いっぽん」などの声が、またゲームの雰囲気をもりあげる。とうぜん、2人で対戦することもできる。

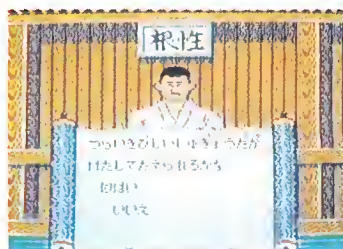
また、実際にキャラクタを操作して楽しむほか、「AUTOモード」で監督として、選手に指示

◎修行中の指導はよく聞いておこう



を出すだけで楽しむこともできるのだ。

オリンピックまでいき、優勝すれば、ポニースポーツニュースが放送されて、キミの優勝決定シーンをVTR(?)で再現してくれるといううれしいおまけもついている。



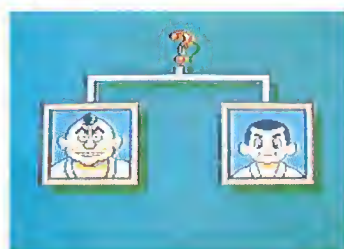
①まずはつらい修行からはじめるのだ



②わざのきまりかたもリアルだ



③寝わざも使える本格派だ



④どんどん勝ち進んでオリンピックへ!

釣りキチ三平 釣り仙人編

■ビクター音楽産業■03-423-7901■3月下旬発売予定

釣りキチシリーズ第2弾!!

遠い西の国に、むかしから釣りのじょうずな老人がいた。その老人こそ、釣りの奥義を極めた釣り仙人なのだ。彼は、オリジナルの釣りコースを作り、うでに自信のある釣り人の挑戦を受けていたが、そのコースの主を釣り上げたものはひとりもいなかった。

矢口高雄原作の同名漫画のゲーム化、第2弾。今回は前作の本格的な釣りシミュレーションにくわえ、ア

クションゲームの要素をたっぷり。

ゲームは、左右にスクロールする画面で移動し、エビやカニなどの敵をかわして、魚を釣りながら、主のいる部屋のカギを手に入れるのだ。コースは全部で6つあり、先にすすむほどコースは長く複雑なものになっていく。ルアーの選択など、作戦をたてることも重要。たんなるアクションにとどまらず、釣りのテクニックも必要だ。



①前作にくらべてアクションゲームの要素が多分に取りこまれている



②釣りざおのさばきや、リール、ルアーの操作など、テクニックが必要とされる

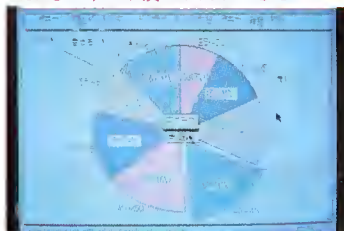
媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	8,200円
ジャンル	スポーツ

GCALC

表計算ソフトでMSXを活用

■ハル研究所■03-5551-5556■4月発売予定

◎こんなきれいな円グラフも作れる。MSXもこういう使いかたができる



「HALNOTE」用ソフトがまた登場した。この「GCALC」は、いわゆる表計算ソフトで、データの計算、表やグラフの作成などができる。表は64×128文字の大きなもので、グラフは円、棒、折れ線など作成可能だ。先日発売されたHALNOTE用カード型データベース「GCARD」のデータをあつかうこともできる。また、16ビット機の、MS-DOS上のデータなどを変換する機能も備えているので、家に会社のデータを持ち帰って仕事することも可能だ。

※ハル研究所から発売中の「HALNOTE」が必要だ。

媒体	MSX
対応機種	MSX2/2+ ※
VRAM	128K
価格	14,800円
ジャンル	実用ソフト

★マークは
MSX2/2+の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
2月	3日 ★ウィザードリィ(R)/アスキー/12,800円
	4日 ★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
	8日 ◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円
	上旬 ★アンジェラス(D)/エニックス/8,200円
	17日 ★牌の魔術師(R)/コナミ/5,800円
	21日 ★プリントショップⅡ(D:要漢字ROM)/ソニー/12,800円
	21日 ★ザ・ゴルフ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	22日 ★コナミゲームコレクション番外編(D)/コナミ/4,800円
	下旬 ★マスター・オブ・モンスターズマップコレクション(D)/システムソフト/4,500円
	下旬 ★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬 ★ポッキー(D)/ポニーテールソフト/6,800円
	下旬 ★少女遊戯(D)/グレイト/7,800円
	下旬 ★秘録 首斬り館(D)/BIT ² /8,800円
3月	3日 ★ウルティマⅠ(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	3日 ★デュアルターゲット第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定
	8日 MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/380円
	8日 ◎ディスクステーション春号(D)/コンパイル/3,980円
	上旬 ★ワープロカートリッジ(R+D)/松下電器/価格未定
	上旬 ★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	上旬 ★テレホンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	15日 ★美しき獲物たちPART6(D)/グレイト/4,000円
	18日 ◎ディスクバック(D)/パナソフセンター/2,980円
	中旬 ★バックマニア(D)/ナムコ/6,800円
	中旬 ★プレイボールⅡ(D)/ソニー/6,800円
	21日 ★マラヤの秘宝(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日 ★熱血柔道(R)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬 ●ミッドガルツ(D)/ウルフチーム/12,800円
	下旬 ●プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト(D)/ナムコ/3,200円
	下旬 ★釣りキチ三平 釣り仙人編(R)/ビクター音楽産業/8,200円
	下旬 ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	下旬 三つ目がとおる(R)/ナツメ/7,800円
	？ ★センターコート(D)/ナムコ/6,800円
	？ ★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	？ ★マイト・アンド・マジック2(D)/スタークラフト/9,800円
	？ ★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	？ ★死体置場で夕食を(D)/テクノポリスソフト/9,800円
4月	8日 MSX・FAN5月号(本)/徳間書店/380円
	8日 ◎ディスクステーション4号(D)/コンパイル/1,980円
	？ ★魂斗羅(R)/コナミ/5,800円
	？ ★テラクスタ(R)/日本物産/5,800円
	？ ★ゾイド2(R)/東芝EMI/価格未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	？ ★GCALC(D:要ハルノート)/ハル研究所/14,800円
5月以降発売日未定	●ファミリースタジアム(R)/ナムコ/価格未定
	★ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)/ゲームアーツ/価格未定
	★シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★時空の花嫁(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★白と黒の伝説 百鬼編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 輪廻転生編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★白と黒の伝説 アスカ編(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
	★ガルフォース 怨濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/価格未定
	★スターダストハイスクール(D)/データウエスト/7,600円
	★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★内山亜紀の超番外編(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★制敵図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	★蝶類図鑑Ⅰ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/ /価格未定
	ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★妖怪変紀行(D)/ブレイン・グレイ/6,800円
	★ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	★ウルティマⅤ(D)/ポニーキャニオン/価格未定
	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	★東方見文録(D)/ナツメ/価格未定
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
	★バイレーツ(R)/マイクロプロブローズジャパン/価格未定
	★サイレントサービス(R)/マイクロプロブローズジャパン/価格未定
	★ガンシップ(R)/マイクロプロブローズジャパン/価格未定
	★いつみセンセーション(D)/テクトハウス/価格未定
	★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
	未定 ハイドライドX(未定)/T&Eソフト/価格未定
■ハード	
発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
2月21日	HBP-F1C(カラープリンター)/ソニー/49,800円

この情報は1月27日現在のものです。

理づめの大戦略から生まれた 純粋社内生産のファンタジー

いるかのクリッパーは福岡が好きだ。表舞台でバンバンいばっている東京と違って、シャイで繊細な文化の雰囲気がある。その証拠に食べ物がいまい。ここには10年たっても語りつかれていない、いいソフトを作るユニークなソフトハウスが2社ある。1つは以前登場したリバーヒルソフト、もう1つが今回のシステムソフトだ。

大戦略シリーズの最初のソフトは1985年に出したPC98用の『現代大戦略』です。かなり力を入れて作ったんですが、最初のうちは売れなかったですね。

年末にどーんと出したら、年があけてどーんと返品が来て、倉庫に入りきらず会議室にまで積みあげていた時期がありました。さてどうしよう、とそのなかで会議したりして。出版社をまわっても「こんなめんどくさいの遊べないよ」という感じで後回しにされてましたね。

不条理な世界の“大戦略”

ぼく自身は戦車とか好きじゃないので、個人的に遊ぶためにキャラクタだけファンタジーに変えたのを作ってよと開発に頼んでいたんです。それがきっかけになって開発されたのが、PC98用の『ファンタジーナイト』です。うちはたいいてい98でやってからPC88やMSXなどの8ビット機用を開発するんですが、

FAN CLIP

マスター・オブ・ モンスターズ 木下聖雅

(システムソフト社長室広報課課長)

きのしたせい 1953年鳥取生まれ。福岡大学経済学部卒。バンド活動、音楽誌「ブルージャグ」制作を経て、システムソフト入社。広告、販売促進、広報の体制作りを進めてきた。



これのRPG的な要素をもっと強くして、8ビット機用を開発したのが『マスター・オブ・モンスターズ』なんです。

MSXの『大戦略』は、うちがMSXになじみが薄かったせいもあって、マイクロキャビンさんにやっていただいたわけですが、『マスター・オブ・モンスターズ』は、純粋に社内生産でやり

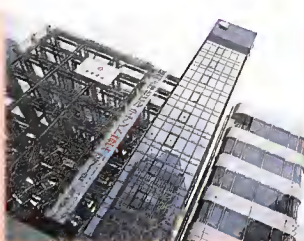


かつて「妙手ファンタジーバンド」というバンドで活躍

ました。これまでは外部に協力してもらいながら、MSXのソフトを出していたので、はじめてシステムソフト印のMSX用ゲームを出せたという感触があります。これからはMSXにも力を入れたいですね。

大戦略とはまた違って、不条理の世界というか情念の世界というか、これから発展する可能性を持った分野が開けたのではないかと考えています。

ぼくがほんとに作りたいソフトはごくシンプルなものなんです。会話型アドベンチャーのように文字だけのソフトで、ロジックの限界が見えないインテリジェンスを持ったもの。わかりますか。わからないでしょ。



上=10階建てのシステムソフトビル 左=そのなかにある企画室。ソフトの企画やデバッグなどを行っている。ん、メガドライブ……

下=システムソフトのクレオパトラと呼ばれる、広報課の咲山さん



■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北模紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITOR=渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+尾上全利+白戸知己+神保郁雄+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司+諸橋康一 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田原由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理彦+星野博和+永野正典(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+今野文恵+小松雅彦+デザイラ<釜田泰行+柳井孝之>+若尾輝晃+鈴木潤+阿部真司+井沢俊二+高田亜季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフーノ+野見山つづじ+高梨誠 ■COVER ARTIST=中野カンフーノ ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす村山成幸+榎ワードポップ<筒井雅浩+石塚孝一+崎山裕子+平間順子+藤本紀久枝+姫野典子+佐取恵> ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

今月は十字 軍が燃えた。メ ラメラ。どんなものにも理由があるはずで 十字軍

だって適当に燃えたわけではない。①今春は期待度大のソフトが出るというので、巻頭はそのスクープに取っておかなくちゃ。②アンケートの特集希望で上位に登場した『アークス』もガツンと攻略するために第2巻頭くらいはほしい。③年末年始、期待のソフトたちがどどと発売されたが、それまでさんざん先取りでやりすぎたツケがまわってきて、もはや巻頭でどかんとやるだけの材料がない。そういうわけで、十字軍が巻頭からこぼれたおいしいゲームをまとめて面倒見ることになったのだ。しかし、ほんとうの理由は④いつも巻頭やファンダムに負けて2、3位が多い「アンケート」おもしろかった記事の1位に輝きたい。この願いは最近満ちた元ボスの魂の叫びでもあった。発想は、たくさんゲームをやればたくさん票を取れるだろうという浅いものだが、年末年始を返上してやっていったせいか内容は深い。うむ、怪我の功名である。

次号4月号は 平成元年春 創刊2周年だ 3月8日発売!

AD INDEX

アスキー	98
コナミ	133、134、表3
コンパイル	90、91
サンクレスト	83
システムサコム	94、95
ソニー	表2、3、4
T&Eソフト	88、89
徳間書店	99、100
ナツメ	97
日本カルチャースクール	53
ビクター音楽産業	93
BIT ²	92
ブレイン・グレイ	86、87
マイクロキャビン	96
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	85

モ
ニ
テ
イ
ル
ノ
ガ
ア
タ
リ
ム
。



コナミ・ゲームコレクション

おなじみコナミゲームコレクションVol.1〜4に続き、好評レトロゲーム+(特別企画おまけゲーム)の番外編が近日発売だ。

コナミ・ゲームコレクション番外編 MSX2 対応 3.5" 2DD(ディスク版)各4,800円 2月中旬発売!

コナミ・レトロゲーム集

ピポルス、ハイパーラリー、ロード・ファイター

一発・ゲーム集

つるりん君、はいぱーそーめん

パーティー・ゲーム集

タイトルあわせ、アゴボード

**S・C・C
カートリッジ
対応**

一部対応しない
ゲームもあります。

好評発売中!

コナミ・ゲームコレクションVol.1〜4

MSX対応 3.5" 2DD(ディスク版)各4,800円

1 アクション・シリーズ

ディスク2枚組

魔成伝説、けっきょく南極大冒険、
イーアル・カンフー、イーガー皇帝
の逆襲、王家の谷 (ディスクバージョン)

2 スポーツ・シリーズI

コナミのボクシング、コナミのテニ
ス、ビデオハスラー、ハイパーオリ
ンピックI、ハイパースポーツII

3 シューティング・シリーズ

ツインビー、スーパーコブラ、スカイ
ジャガー、タイムパイロット、ネメシ
(グラディウス海外版)

4 スポーツ・シリーズII

コナミのサッカー、コナミのピンボ
ン、コナミのゴルフ、ハイパーオリ
ンピックII、ハイパースポーツIII

週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌011(851)3000【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000【関東地区】東京03(262)9110【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399【四国地区】松山0899(33)3399【九州地区】福岡092(715)8200大牟田0944(55)4444鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確にね♡

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25/大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号/札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号/福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

MSX はアスキーの商標です。

楽しい。 しかし、あなどれない。

麻雀ゲームも、コナミがつくるとこうなる。
というわけで、とにかく楽しい『牌の魔術師』
新登場。シモン、ゴエモン、ポポロンをは
じめ8人の人気キャラが勢ぞろい。キミと
対戦する。しかも、対戦相手の性格設定
も、OK。そのうえ、相手が成長。腕をあ
げ、キミに挑戦してくる。となると、なか
なか、あなどれない。とはいえ、初心
者にも対応しているあたりがコ
ナミの心にくいところ。まずは
覚えながらのキミも、本格派
も、心いくまで面白がって
頂きたい。

ルール設定	
○ 喰い断ち	× 四連刻
× 自機平和	× 大車輪
○ 十三不搭	× 横ウラ
○ 流し満貫	○ ダブルロン
× 八通荘	○ 二翻神り
終了	



© KONAMI 1989

牌の魔術師™

はいのまじやつし

MSX2 対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
5,800円(予価) VRAM128KB 2月中旬発売予定

音声出力
機能付

コナミのMSXニューラインナップを
紹介しよう。まず、8人のキャラクター
から対戦相手をセレクトできる『牌の
魔術師』。そして、あの『魂斗罗』のMSX
バージョンだ。いずれも、なかなか、
手ごわい。そこで必勝法とくれば、「努
力・忍耐・インスピレーション、しかあ
るまい。打つ。撃つ。討つ。で、とことん
健闘してくれたまえ。

コナミの人気キャラ8人が
「お相手申す」。



打つ。撃つ。討つ。

気合を入れて、

手ごわい。

しかし、勝たねばならない。

ニュージーランド沖合北東20kmの島で起りつつあることは。宇宙海兵隊の調査は、果たして事実か。人類滅亡を謀る“レッドファルコン”の前線基地と化したガルカ島に乗り込んだ海兵隊所属の魂斗罗、ビルとランス。内部に潜入し、レッドファルコンと闘う2人の命運は——。MSXでスケールアップした『魂斗罗』コナミから登場。さあ、撃て。撃破せよ。人類を守るのは、キミと魂斗罗のコンビネーション。気合を入れて、勝たねばならない。

あの『魂斗罗』が
MSXでスケールアップ!!



魂斗罗

© KONAMI 1989

TM

MSX2対応 ROMカートリッジ SCC 搭載
5,800円(予価) 4月発売予定

●画面は、開発中のも

●MSXマークはアスキーの商標です。

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

